闘うパソコンゲームマガジン

1989年7月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第7号　通巻第56号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 7月号 530yen



緊急付録 Xak［サーク］攻略本

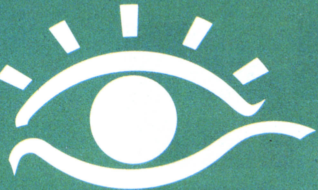
（特集）SLG シミュレーションゲーム 対 RPG ロールプレイングゲーム

大戦略III
シュヴァルツシルトII
ライヒスリッター
ガンシップ
太平洋の嵐・追加シナリオ
大海令・追加マップ
VS.
ソーサリアン・最新版
スサノオ
ダークレイス
ローグ・アライアンス
キューティーハニー



スクープ！
クロちゃんのSLG
天下統一
お待たっ！
イース最新作
発売へ

NEC



と



のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、
メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2/VA3

VA2——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM：メインメモリ512KB(1、5MBまで拡張可)●ROM：メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示：65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.スプライト表示：サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン No.1

日本電気グループ

コンプティーク 7

1989 ⑦ July Vol.56 発行／角川書店

CONTENTS

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／佐藤恵美子
HAIR＋MAKE／和田明美
MODEL／小川範子



毎号おっこらせ日記を書いてくれている小川範子ちゃん。表紙には1年半ぶりの登場です。高校生になって、見た目も考え方も少しずつ大人になってきたみたい。今号は日記＋データバンク＋ポスターの特別サービス。

2大ジャンル 激突 世紀の競演

SLG vs. RPG 特集

●シミュレーションゲーム

●ロールプレイングゲーム

《緊急掲載》
イースシリーズ最新作
発売間近！

付録 XaK（サーク）〔冒険全書〕 バドゥーへの道

徹底攻略。後半の見どころもバッチリ！
なんと！　テレカプレゼント付きだ。





トップシークレットテレフォン
《お引っ越しのお知らせ!!》

このたび、福袋からリハウスしてきましたトップシークレットテレフォンです。これからも、データバンクで紹介したアイドルの声、次号予告をはじめ、いろんな企画でガンバッていきたいと思っていますので、ヨロシクネ!! で、今月は…というと、それは、電話をかけてからのお楽しみョ。くれぐれもダイヤルを間違えないようにね。

(03)2219999

ワンダラーズ フロム イース

かすかな風が吹いていた。
小さな木の葉をふるわす音だけが、
彼の耳をくすぐり、通り過ぎていった。
彼の名は、アドル……。

鮮やかな赤い髪は、彼の内に秘められた意志の強さをそのまま示していた。彼の名はアドル。2年前にイースの国をあとにした伝説の少年。もう一人の男は、元盗賊のドギ。アドルが以前、ある冒険をした時、彼に助けられたことがある。その時から二人の気ままな旅がはじまった。ドギが太い木にもたれかかるようにして座り、アドルに生まれ育った町のことを話しかけている。彼の話に相づちをうつアドル。けれど心はドギの故郷を目指すきっかけとなった、あの出来事に向けられていた。気ままな旅のおわり、そして新たな冒険のはじまりを予感させるあの出来事に……。

Falcom

6月10日に店頭でデモが一斉公開されます。

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます。

Ys

WANDERERS FROM YS

By Falcom

Personal Computer Software 〒190 東京都立川市紫崎町2-1-4トミオービル TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 Falcom

Falcom

ソーサリアン



プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意／追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

ソーサリアンシステム本体

- PC-88SRシリーズ 5″2D（5枚組）
- PC-98F/VM 5″2DD（5枚組）
- PC-98U/UV 3.5″2DD（5枚組）
- X-1turboシリーズ 5″2D（5枚組）
- PC-88VA専用 5″2DD（5枚組）

各機種 **9800円**

Sorcerian System

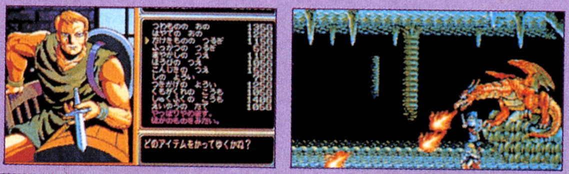


ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。



- ■道具の売買
- ■魔法をかける
- ■名前の変更
- ■ユーザーディスク・ツール
- ■BGM
- ■「ソーサリアン」クイズ
- ■お便りコーナー
- ■ドラゴンと戦う
- ■「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol. 1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りたくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

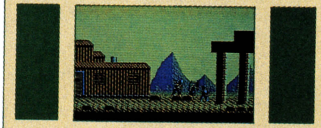


各機種 **3800円**

Sorcerian System



前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。



魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン! ジョセフィーヌを捜し出せ!

アマゾンの剣（つるぎ）

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ! さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。



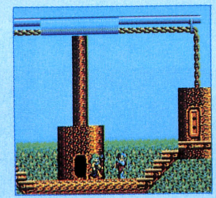
各機種 **3800円**

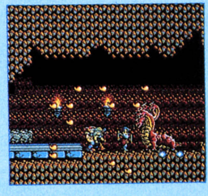
システム SORCERIAN

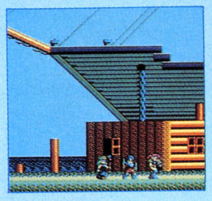
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。







呪われたオアシス

砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

ルシフェルの水門

モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

消えた王様の杖

町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台としてた、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

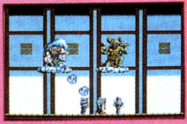
その他にも以下のシナリオが楽しめます

■盗賊たちの塔
■暗黒の魔道士
■不老長寿の水
■メデューサの首
■氷の洞窟
■失われたタリスマン
■因われた魔法使い
■暗き沼の魔法使い
■天の神々たち

Sorcerian System



戦国の世に巣くう"魔"を討て！日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5' 2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



武田信玄の章

京の都へと進軍しはじめた武田信玄は、三河の三方ヶ原において織田・徳川連合軍を撃破した。快進撃を続ける信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

宿敵武田氏を滅ぼした織田信長は、本州のほぼ半分を征服していた。この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

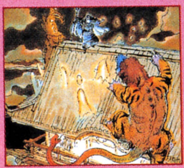
豊臣秀吉が天下を統一してから、日本は戦のない平和な日々が続いた。しかし、天下統一しただけでは物足りず、2回にわたって朝鮮へ出兵した秀吉に、魔がとりついていると確認された。

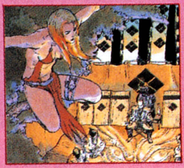
真田幸村の章

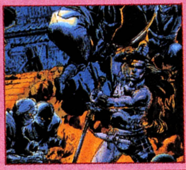
大阪夏の陣において、豊臣家は滅び、最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村も戦死してしまった。しかし魔の力でよみがえった幸村は、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた…。





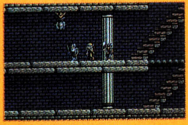


各機種 3800円

Sorcerian System



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ！追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつ秘宝が隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。







各機種 3800円

※表示価格に消費税は含みません。



ファルコム
Falcomのソーサリアンシステムに
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
から新シナリオ発売決定!
(オリジナルディスケットケースプレゼント)
SORCERIAN
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO
宇宙からの訪問者
悪の巣窟はここにあったのか!ソーサリアン・ファンに贈る
冠絶のシナリオ「宇宙からの訪問者」。壮絶なる戦いは今ここに始まる。
PC-9801シリーズ 6月10日発売!
価格3500yen(税込)
PC-8801/XIシリーズ近日発売予定
brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞積区堀田通9-38
東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234
通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。


ゲーム・ミュージックの宝庫
キング C.G.M シリーズ
SERIES
コンピューター・ゲーム ミュージック
●発売元
キングレコード株式会社
KING
荘大なるドラマ"交響曲(シンフォニー)"
「ソーサリアン」ワールドに浸る……。
「交響曲イース」に続く羽田健太郎のオーケストラバージョン第2弾!!
交響曲
ソーサリアン
SORCERIAN
7.5 ON SALE
Falcom
© 日本ファルコム
CD 276A-7707(税込¥2,843) CT 230T-3707(税込¥2,369)
キングレコード第1スタジオ(於)
キング C.G.M グッズ・プレゼント!!
下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(メ切:'89年6月末日消印有効)
❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株)「C.G.M」宛)
C.G.M
応募券
89-6
COM

世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、
幻想王女ヴァリアによりヴァリスの戦士となった優子。
ログレス亡き後、混乱のヴェカンティは新たな
恐怖の支配者メガスをむかえた。
支配力を失い狂暴化したログレスの軍団は
復讐のみを果たすべく優子に襲いかかる。
だが、王女ヴァリアの助けはない。
ヴァリアは優子を見すてたのか?
不気味に静観する残忍王メガスの真の力は、
確実に優子を死へといざない、世界を
破滅へと導きつつあった…。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII



バリエーションコスチューム！
バリエーションプレイ！

●武器パワーアップは5種類4レベル、防具は8種類。その他、多数の特殊アイテムは、ゲーム性をさらにパワーアップ。武器、防具を選択する「セレクトモード画面」で、優子のコスチュームが変えられる。当然、ゲーム画面の優子のグラフィックも華麗に変身







●画質はアナログ対応だから微妙な色合も完璧に表現。前作の3倍の量のビジュアルシーンは、より深い感動を与えてくれる。

●40以上の効果音・20曲以上のBGMが迫力！PCMによって、優子、麗子の声も聞ける。優子の声は「風の谷のナウシカ」の島本須美！迫真のゲームシーンを君に！





●「ヴァリスII」は6面構成。多重スクロール、強制スクロールシューティング、トラップと、各面まったく違ったアクションゲームを1本に凝縮!



●発売予定●

PCエンジン(CD-ROM^2)	6月23日¥6,780(税抜)
PC-88SR(5"2D)	7月8日¥8,800(税抜)
MSX2(3.5"2DD)	7月22日¥8,800(税抜)
PC-98(5"2HD・3.5"2HD)	8月5日¥8,800(税抜)
X68000	開発中

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII

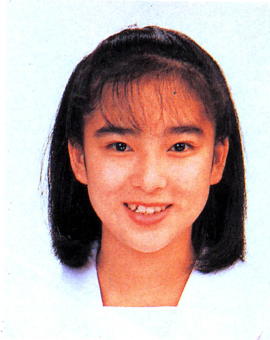
—'89日本テレネットイメージガール"セーラー服優子"オーディション—

"優子大募集"にたくさんのご応募をいただきありがとうございました。応募総数約1000名の中から、厳選なる選考の結果、ご覧の12名が誌上オーディションにノミネートされました。

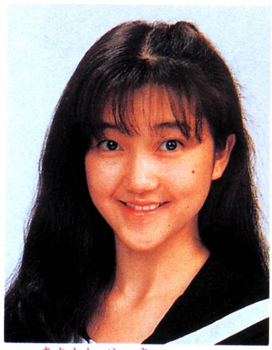
この12名から、あなたが"優子"に一番ふさわしいと思う女性を一人選んで投票してください。"優子"に選ばれた女性に投票してくれた方の中から、抽選で下記の豪華商品をプレゼントします。(テレホンカードは投票してくれた方、全員の中から抽選します。)



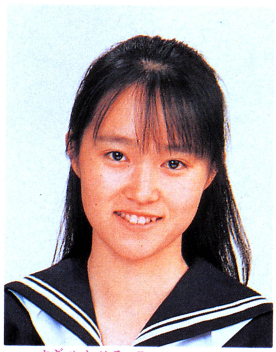
12人の"優子"



①穴井夕子(あないゆうこ)(15歳)
①S49・6・7 ⑥A型
②大分
③154cm/41kg
④76・58・77
⑤笑うこと、泣くこと



②天川由紀(あまかわゆき)(20歳)
①S44・4・15 ⑥A型
②神奈川
③158.5cm/43kg
④85・58・84
⑤歌、バレエ、本の朗読



⑦杉山容子(すぎやまひろこ)(19歳)
①S44・8・24 ⑥A型
②静岡
③155cm/45kg
④80・61・88
⑤イラスト



⑧谷口美弥子(たにぐちみやこ)(18歳)
①S46・3・11 ⑥O型
②東京
③161cm/45kg
④79・58・85
⑤側転、ブリッジ

応募方法

官製葉書に、1～12までの中から、一番"優子"にふさわしいと思う候補者の番号・氏名、そして、あなたの住所、氏名、年令、生年月日、電話番号、お手持ちの機種を明記して、
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
㈱日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係
までお送りください。

締め切り

平成元年6月30日(当日消印有効)

賞　品

- ■FM TOWNS 1名
- ■X68000 1名
- ■PCエンジン＋CD-ROM² 5名
- ■優子のテレホンカード 100名

賞品の発送は9月頃となりますことをご了承ください。

誌上オーディション



③小原準子（17歳）
①S47・4・25　⑥O型
②神奈川
③158cm／40kg
④78・56・83
⑤とくにありません。



④垣見　忍（15歳）
①S49・3・30　⑥B型
②愛知
③159cm／42kg
④78・56・79
⑤両足バラバラでリズムがとれる。ものまね。



⑤川村咲代（17歳）
①S47・3・10　⑥O型
②東京
③156cm／44kg
④80・59・83
⑤ものまね



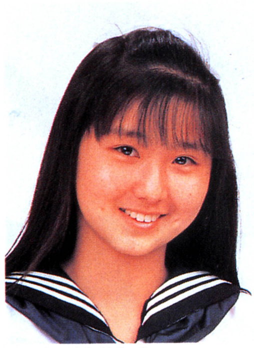
⑥合田吉江（14歳）
①S50・1・11　⑥A型
②愛媛
③156cm／44kg
④74・59・78
⑤バレーボール



⑨野崎裕世（18歳）
①S45・12・11　⑥B型
②東京
③158cm／44kg
④78・57・85
⑤料理



⑩林きみえ（17歳）
①S47・4・29　⑥O型
②東京
③155cm／44kg
④80・60・85
⑤ローラースケート、ボーリング



⑪松本裕美（17歳）
①S47・4・5　⑥O型
②広島
③156cm／43kg
④78・58・83
⑤琴、歌うこと。



⑫宮本裕子（20歳）
①S44・3・28　⑥A型
②東京
③154cm／40kg
④83・60・85
⑤演劇、歌

①生年月日　②出身地　③身長／体重　④B・W・H　⑤特技　⑥血液型

発　表

- イメージガール"優子"の発表は8月発売号のこのページでおこないます。
- 賞品当選者の発表は9月発売号でおこないます。



・コンストラクション・ツール・
めいず君
あなたが創るパズルです。
めいず君
自作マップ大募集!!
このコンストラクション機能を使って、皆様が作ったオリジナルマップを募集します。自信作ができた方は「日本テレネット 手づくりマップ係」までお送り下さい。締切りは7月31日。商品はCDラジカセ(3名)・液晶テレビ(5名)・特製腕時計(10名)・特製テレホンカード(100名)と盛りだくさん。くわしい応募要項は「めいず君」パッケージ内のチラシをご覧下さい。
※画面写真はすべてPC-8801mkII SRによるものです。
■ブロックを移動させて迷路を抜けるパズルゲームのコンストラクション・ツール。ブロック・障害物を並べ変えて、マップを作るのはあなたです。
もちろん、初級・中級・上級・プロ級のサンプルマップは全部で108個用意！ 一度はまると抜けられない、パズルワールドへご招待！
好評発売中！
¥5,800
PC-88SR 5″2D
PC-98 5″2HD
3.5″2HD
MSX2 3.5″2DD
表示されている製品の価格には消費税は含まれていません。
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

CROSS MEDIA SOFT



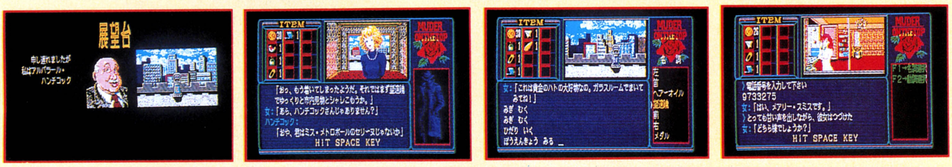
その時殺人がおこった…!



展望台
MURDER ON THE TOP

メトロポール市の摩天楼。中心に位置する高層ビル、エンペラー・ビルの360度にひろがる展望台。素晴らしい眺望が広がる。友人ハンチコックとともにこの展望台にきた貴方は望遠鏡のむこうに見てはならないものをみてしまった。

名匠「アルフレッド・ヒチコック」の傑作を連想させるライト感覚で展開する全く新しい視点のクライム・ストーリー・アドベンチャー・ゲーム。

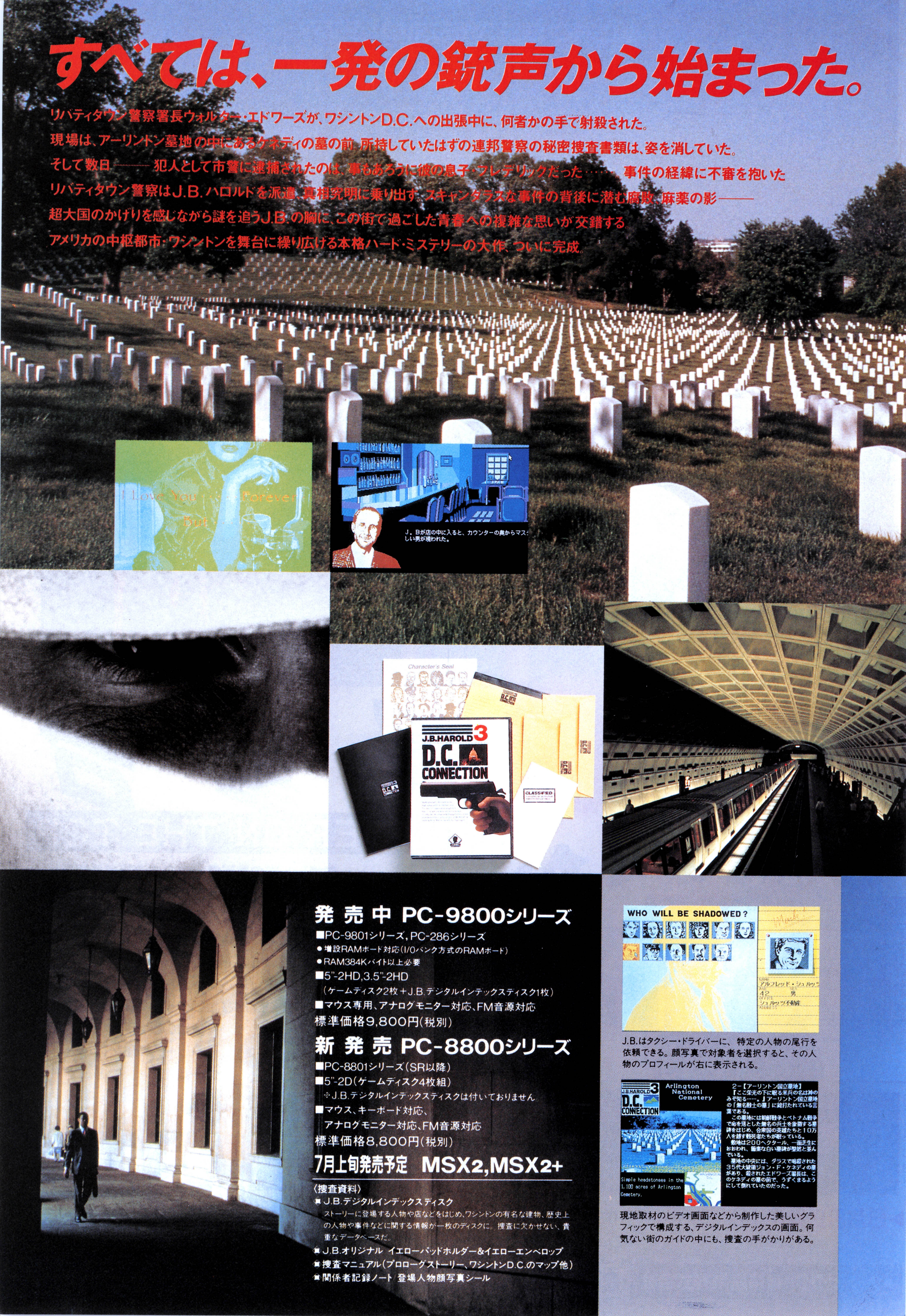


▶6月21日発売予定 ●PC-8801SR以降（5″2D 3枚組）●PC-9801M/VM/VX/RX（5″2HD 2枚組）●PC-9801UV/UX/CV/LV（3.5″2HD 2枚組）各¥7,800〈税抜価格〉

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝 詳しくは TEL.03(423)7901 吉岡まで



すべては、一発の銃声から始まった。
リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日―――犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影―――
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する。
アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。
J.B.HAROLD 3
D.C. CONNECTION
発売中 PC-9800シリーズ
■PC-9801シリーズ, PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応(I/Oバンク方式のRAMボード)
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD,3.5"-2HD
(ゲームディスク2枚＋J.B.デジタルインデックスディスク1枚)
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円(税別)
新発売 PC-8800シリーズ
■PC-8801シリーズ(SR以降)
■5"-2D(ゲームディスク4枚組)
※J.B.デジタルインデックスディスクは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、
アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円(税別)
7月上旬発売予定 MSX2,MSX2+
〈捜査資料〉
■J.B.デジタルインデックスディスク
ストーリーに登場する人物や店などをはじめ、ワシントンの有名な建物、歴史上の人物や事件などに関する情報が一枚のディスクに。捜査に欠かせない、貴重なデータベースだ。
■J.B.オリジナル イエローパッドホルダー&イエローエンベロップ
■捜査マニュアル(プロローグストーリー、ワシントンD.C.のマップ他)
■関係者記録ノート/登場人物顔写真シール
WHO WILL BE SHADOWED?
NAME アルフレッド・シュルッツ
AGE 42 SEX 男
OFFICE シュルッツ不動産
J.B.はタクシー・ドライバーに、特定の人物の尾行を依頼できる。顔写真で対象者を選択すると、その人物のプロフィールが右に表示される。
Arlington National Cemetery
2―【アーリントン国立墓地】
『ここ栄光の下に眠る米兵の名は神のみぞ知る……。』アーリントン国立墓地の「無名戦士の墓」に銘打たれている言葉である。
この墓地には朝鮮戦争とベトナム戦争で命を落とした無名の兵士を象徴する墓碑をはじめ、合衆国の英雄たちと10万人を越す戦死者たちが眠っている。
敷地は200ヘクタール、一面芝生におおわれ、簡素な白い墓碑が整然と並んでいる。
墓地の中央には、ダラスで暗殺された35代大統領ジョン・F・ケネディの墓があり、殺されたエドワーズ署長は、このケネディの墓の前で、うずくまるようにして倒れていたのだった。
Simple headstonses in the 1,100 acres of Arlington Cemetery.
現地取材のビデオ画面などから制作した美しいグラフィックで構成する、デジタルインデックスの画面。何気ない街のガイドの中にも、捜査の手がかりがある。



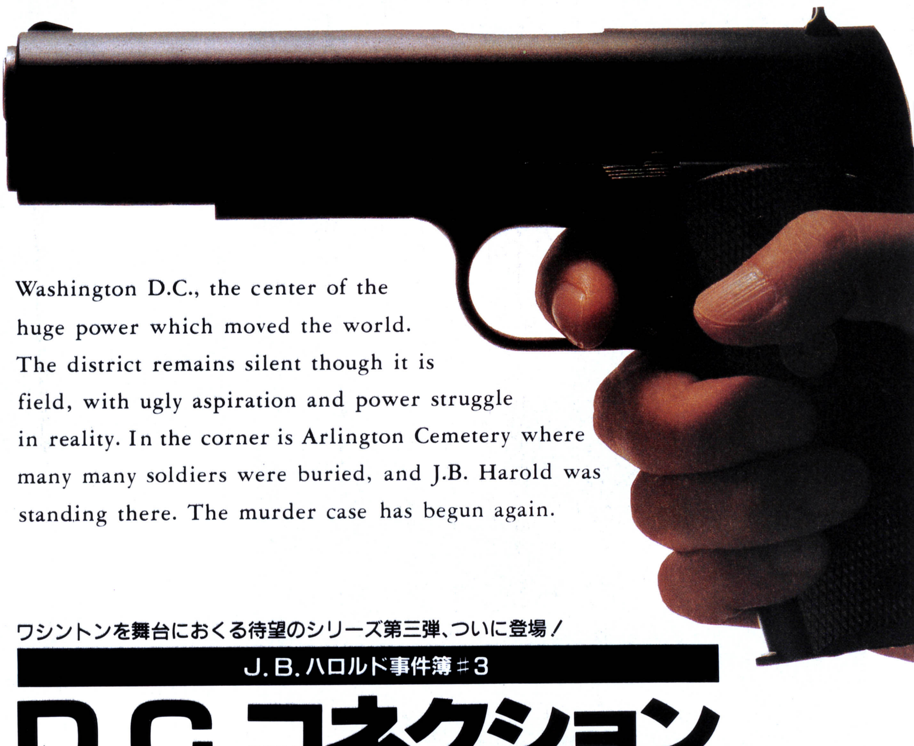




J.B.HAROLD 3



D.C. CONNECTION



Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent though it is field, with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

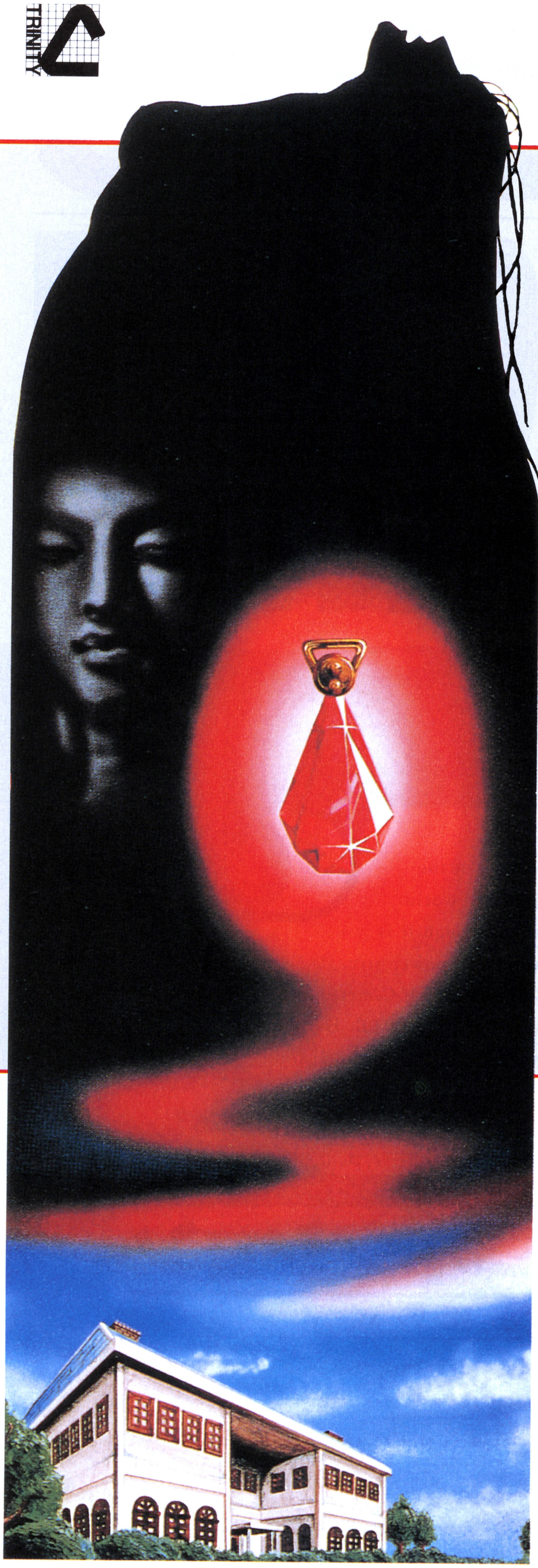
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

◆リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

Stac
Software Technology & Communication
TRINITY



6月17日新発売

アメリカ南部の、とある大富豪の屋敷に
血のように赤くて大きいエメラルドがあるという。
「アグニの石」と呼ばれるその宝石を狙って、
運転手としてもぐり込んだ
泥棒が主人公ということもさることながら、
自ら行動するいきいきとした登場人物たちと、
リアルタイムを追求した7日間のゲームシステムが新鮮。
ハミングバードソフトが贈るニュータイプAVG。

MSX2 LIVE ADVENTURE GAME アグニの石©

音楽/小坂明子





MSX2 VRAM 128K ♪ 2DD 3.5" 2DD 標準価格 7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

ファンタジーロールプレイングゲーム

ロードス島戦記 灰色の魔女

原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕

新発売▶PC-88VA専用
発売中▶PC-98VM/UV
各2HD 2枚組
標準価格 9,800円



☆標準価格に消費税なんか含まれていませんよ!!

ユーザーズテレホン
☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号


世
UNDEADLINE
アンデッドライン
© 1989 T&E SOFT
MSX2の集大成が見える!!
From Tokihiro Naitoh
今回ご紹介します"アンデッドライン"は、T&E SOFTのMSX2集大成ゲームです。
企画は、私、内藤が、プログラムはスーパーレイドックの山本、そしてGDの守實が、グラフィックはレイドック/サイオブレードの中島が、それぞれ担当しました。言わば今までT&EのMSXソフトを支えてきた、MSX最強メンバーと自負しています。
MSX2の名作となるべく制作された"アンデッドライン"を、是非あなたのゲームライブラリーのひとつに加えて頂きますよう、お願いいたします。
Tokihiro Naitoh
アンデッドライン
MSX2/MSX2+
3.5" 2DD ¥6,800
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
T&E SOFT INC.
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770
★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500
MSX is a trademark of ASCII corp. ※表示価格に消費税は含みません。

広きフィールドへ。

For PC-9801

PC-9801を得て、更にその面白さが拡がった。

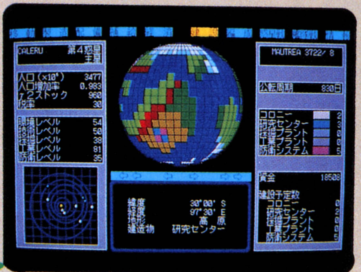
ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝



本格ＳＦシミュレーションウォーゲーム。インド神話をもとにしたキャラクター設定で７機種に配分したディーヴァシリーズの最終作。シヴァ・ルドラが用する敵宇宙軍の侵略から30星系、151惑星を擁護し、撃滅せよ。軍事的戦略とともに、星系の経営戦略が勝敗の決め手となる。また、ポリゴン３Ｄで表示される惑星の上空から敵の重要施設を攻撃する惑星戦は圧巻。

■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ 5"2HD 標準価格￥7,800



■PC-9801CV/UX/UV, PC-286シリーズ 3.5"2HD 標準価格￥7,800

好評発売中!!

※表示価格に消費税は含みません。

★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500

T&E SOFT®

PC-9801を得て、更にその凄さが解る!!

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

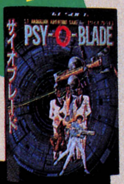
PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

アニメ大好きのユーザーに贈る、近未来SFアドベンチャーゲーム。全編アニメーションという、アドベンチャーゲーム最大の課題に挑戦、見事に実現した秀作。ストーリーは、地球と宇宙空間の二元で展開。3D部分は、16ビット機専用のポリゴンサーフィス方式採用!! また操作系は、アイポイントカーソルで画面をクリックするだけでゲームが進行。リズミカルにプレイ出来ます。

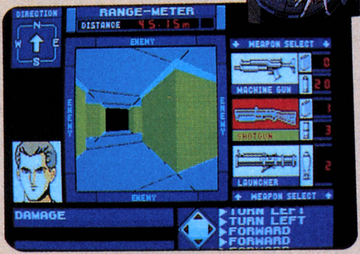
■PC-9801VM/VX/RX/RA,
PC-286シリーズ 5"2HD・2枚組
標準価格 ¥8,800
■PC-9801CV/UV/UX,
PC-286シリーズ 3.5"2HD・2枚組
標準価格 ¥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

好評発売中!!



メロディーモジュール及びディスケットケース付き







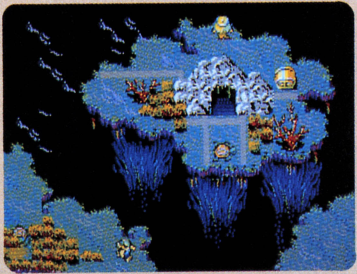
PC-9801を得て、更にその楽しさが増した。

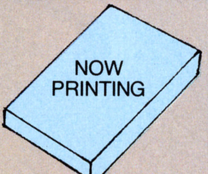
HYDLIDE 3 SV

ハイドライド3スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、数多くのユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。シリーズの完結編である「ハイドライド3」を16ビット機用に改良しました。アニメーション画像処理の導入。マップおよびキャラクターの追加等、ヴァージョンアップを図っています。

■PC-9801VM/VX/RX/RA,
PC-286シリーズ 5"2HD
標準価格 ¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX,
PC-286シリーズ 3.5"2HD
標準価格 ¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。





COMING SOON!

T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1

サイオブレード・スーパーレイドック
レイドック2

1 サイオブレード組曲（アレンジ・ヴァージョン）
2 サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3 スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4 レイドック2オリジナルサウンド全14曲
5 レイドック2組曲（アレンジ・ヴァージョン）
6 あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲

◀価格▶
●カセット ¥2,400 (X24X-3502)
●CD ¥2,800 (H28X-10002)
※価格は税抜き価格です。
発売／ポリスター株式会社

全国のレコード店にて絶賛発売中!!

■通信販売ご希望の方は現金書留て料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.21ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください（葉書ての請求はお断わりします）
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書ての請求はお断わりします）

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.21請求券 コンフ7月号

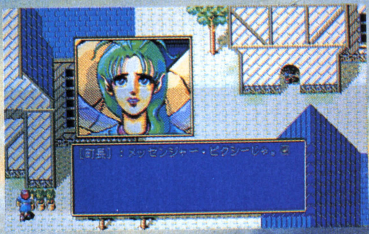
89総合カタログ 請求券 コンフ7月号

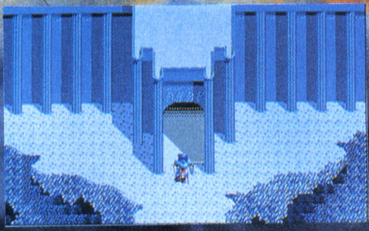

The eerie fishy smelling breathing started to pulsate. But it's unclear from where or whose it was. It secms it's from the end of the deep strange ground, like a mean, fearful demon's breath. Unclear existence and unusual atmosphere. Even the surrounding air is constantly swirling. Now something is changing. Something is happening on this beautiful, peaceful country called Wavis. You must go soon. Before it will be late, go right now. You are the God's descendant, and the only one who can save this country.
サークを体験するこ
[サーク]
Xak
© 1989 MICRO CABIN
The Art of Visual Stage
好評発売中! PC88SR以降 標準小売価格¥8,800 PC98シリーズ近日発売。
(表示の価格には消費税は含まれていません)

時代の変化を体験する。

によってRPGは今変わる、新開発「VRシステム」による超現実的自然感覚!

時代はいつも突然、そして少しづつまったく違うものに変化する。
RPG「Xak」も同様に新開発(VRシステム)の搭載によって、今まったく新しい進化をとげたのだ。ニューRPG「Xak」はプレイしてみて初めてその新しさを実感することだろう。RPGの時代の変化、そして最先端のRPGを体験できるのは、今この「Xak」なのだ。







キャビンファン必見!! BIGになったパッケージの中身は?



★Xakペーパーフォトシート
(Xakの世界をエリアごとに凝縮したマップの代用品にもなるカラー下敷)
★Xakイラストマニュアル
(カラーイラストでアイテム、登場人物などを紹介した豪華なマニュアル)
★オリジナルカラーエンベロープ
(マイクロキャビンオリジナルのBLUE&YELLOWのカラーエンベロープ)
★XakブランクDISKステッカー
(使用方法は君次第!!セーブディスケット用に、そしてステッカーとして…)
君をまったく新しいXakの世界へと導いてくれるだろう。



全42曲オリジナルCD
~ALL SOUNDS OF Xak~好評発売中!
マイクロキャビン インフォメーションダイアル 0593(53)3611

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

マイクロプローズが新しい（トレンディ）

GUNSHIP™
THE HELICOPTER SIMULATION
3Dリアルタイムシミュレーションゲーム



マイクロプローズを経験した皆様から続々とお葉書を頂いております。

●今までのフライトシミュレーターと比較すると、このソフトはすばらしい。
（東京都　H.H　高校生）

●速いし、きれいだし、大変良くできていておもしろい。
（埼玉県　K.T　学生）

●長時間待っていたヘリコプターのシミュレーションだったので非常にうれしい。パッケージを手にするだけでゾクゾクする。
（東京都　S.A　会社員）

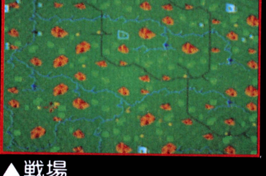
●やみつきになりそうです。これからもがんばってソフトを作って下さい。
（大阪府　T.K　高校生）

★ガンシップ★

PC9801VM2以降　PC9801UV2以降　定価¥11,800（消費税別）　絶賛発売中



▲武装

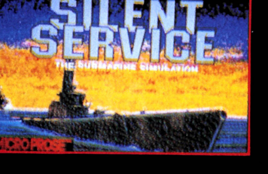


▲戦場



▲出撃

98版サイレントサービス
近日発売予定



※88版パイレーツ近日発売予定

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

雪の国クルージュX68000版
5月下旬発売予定！

雪の国クルージュ

定価 **¥8,800**
(5″2HD 3枚組)

- 「クルージュ」オリジナルシナリオに多数のイベントを追加し（X68000版専用バージョン）アクション・アドベンチャー・ゲーム新登場！
- 目を見張る素晴らしいグラフィックに広大なマップ（512×512、256色）● 更に奥深い謎の連続、そして次々と明らかになる新事実！
- ストーリー重視の新しいゲームジャンルのアクション・アドベンチャー。
- 多数のオリジナルB.G.Mに加えて、ADPCM（音声合成）による豊富な効果音。

GULF STREAM ガルフストリーム



新作ついに登場!!

- 従来のメッセージの会話ではなく、随所にアニメーションを使用。
- コマンド選択によらず、戦闘シーンは、人間VS人間の迫力溢れる本格的な決闘シーンを再現。
- 多数のオリジナルBGMと豊富な効果音が、更にゲームを盛り上げます。
- 近未来を設定した泥臭いダウンタウンのイメージを舞台に人間臭さ溢れる全く新しいジャンルのR.P.G.

■発売機種
- PC-9801M VM(5″2HD 3枚組)……………5月中旬発売予定
- PC-9801F VF(5″2DD 3枚組)……………5月中旬発売予定
- PC-9801UV(3.5″2HD 3枚組)……………5月中旬発売予定
- PC-8801SR以降(5″2D 6枚組)……………5月下旬発売予定
- X1Turbo専用(5″2D 6枚組)……………6月中旬発売予定
- MSX2+(3.5″2DD 3枚組)……………6月下旬発売予定

定価 **¥8,800**

トリトーン ファイナルX68000版 堂々登場！ 新発売！

トリトーン ファイナル
TRICORN FINAL

- 爆発的人気を誇る「トリトーン」の決定版！X68000専用バージョン、初のアクション、R.P.G.。
- 「トリトーン2」オリジナルシナリオを超える数々の謎とイベント。そして、増大なアイテム数と魔法数。
- 魔法効果をよりビジュアルに表現させた抜群のアクション性能。
- オールタイム・フルカラー(512×512,256色)二重マップクロールのX68000専用グラフィック。
- ADPCM(音声合成)搭載の豊富な効果音。
- ミュージックファン待望のオリジナルB.G.M.20曲。

定価 **¥9,800**
(5″2HD 4枚組)

※表示価格には消費税は含まれておりません。
※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、電話番号を明記の上、現金現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)

制作：Lee リー・ウェイ・コーポレーション
販売：ザインソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL.(0794)31-7453

資料請求券 コンプティーク 7月号



今夏、遂にX68000版、完成！

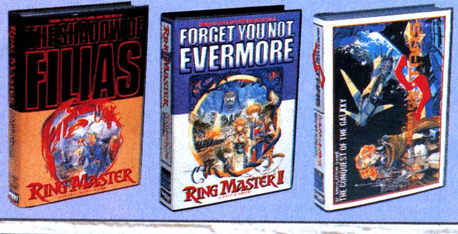
南ゴドランタの小国、フィリアス・ノギスを舞台に、多発する不思議な事件…事件に巻き込まれてゆくあなたの前に、現れるものは何か!?　98版にひきつづき、より高度にヴァージョンアップされた真実のRPG、「リングマスターI」。熟成した旨さを味わって下さい。

★「リングマスターII」のシステムを載せ、さらにX68000ならではのサウンド、グラフィック面を重視した新しいシステムを用意しました。特に戦闘は快感的。
★テーブルトークの味わいをX68000ユーザーにもお届けします。緻密な背景、深いシナリオなど、RPGのホビージャパンならではのお家芸です。
★美麗占いカード付き。マニュアルには占い方も書かれている！

※ロールプレイングゲーム(R・P・G)はホビージャパンの登録商標です。

PC98版 好評発売中

●リングマスター1/フィリアス・ノギスの暗雲
(THE SHADOW OF FILIAS)　定価7,800円
●リングマスター2/永遠なる想い
(FORGET YOU NOT, EVERMORE)　定価7,800円
●リーチ・フォー・ザ・スターズ
(REACH FOR THE STARS)　定価9,800円



Hobby JAPAN
発売元 株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
TEL.03-354-9341(代)

※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません。

シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられる遥かなる星間興亡史第2弾!!



「狂嵐の銀河 シュヴァルツシルト」
で語られたジロ星団の戦いから4年後、
ジロ星団に隣接する
辺境星系ソマリにしだいに戦火の渦が
湧きおこる……

物語は前作の続編ではなく、
まったく別の星系における別の物語
という形で展開する。
したがってプレイヤーは
前作をプレイしていなくても
充分楽しめる

シナリオシミュレーションという
新たなジャンルで展開される
シュヴァルツシルト銀河での物語
シリーズ第2弾。
「シュヴァルツシルトII帝国ノ背信」
このゲームを体験したプレイヤー
全てにふたたび新たな感動を
あたえるだろう。

SCENARIO SIMULATION GAME

II

狂嵐の銀河

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

帝國ノ背信

※シナリオシミュレーション
1988年に、KOGADO（工画堂スタジオ）が提唱した、シミュレーションゲームに関する新しいゲームジャンル。通常のシミュレーションゲームとは違い、ストーリーとしての面白さを追求したもので、全く新しいジャンルである。



6月30日発売!!

■PC-9801 5"2HD(2枚組)/3.5"2HD(2枚組)
バスマウス・FM音源対応 標準価格9,800円
※価格には消費税は含まれておりません。
■PC-9801 5"2DDは通信販売で発売の予定です。

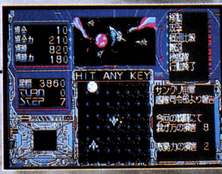
●本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが2台必要です。
●メモリーは、384KB以上必要です。
●400ラインカラーモニターが必要です。
●PC-9801Eでは、第一水準漢字ROMが必要です。
●PC-9801・PC-9801Uでは動作いたしません。

★シュヴァルツシルトIIはシュヴァルツシルトがなくても遊べます。

SCENARIO SIMULATION GAME
狂嵐の銀河
Schwarzschild
シュヴァルツシルト

■PC-9801 5"2HD(2枚組)/5"2DD(3枚組)/3.5"2HD(2枚組)
バスマウスFM音源対応 標準価格12,800円
※価格には消費税は含まれておりません。

お詫び
「狂乱の銀河 シュヴァルツシルト」移植版（PC-88及びMSX 2）の発売日は、やむを得ない事情により延期することとなりました。ユーザー並びに関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを慎んでお詫び致します。



※画面はMSX2版のものです。

通信販売（送料無料） 工画堂スタジオでは通信販売をしております。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して現金書留でお申し込み下さい。

資料請求券 COMP・7

KOGADO Software Products

㈱工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

第5世代RPG
ADVANCED GAME SYSTEM

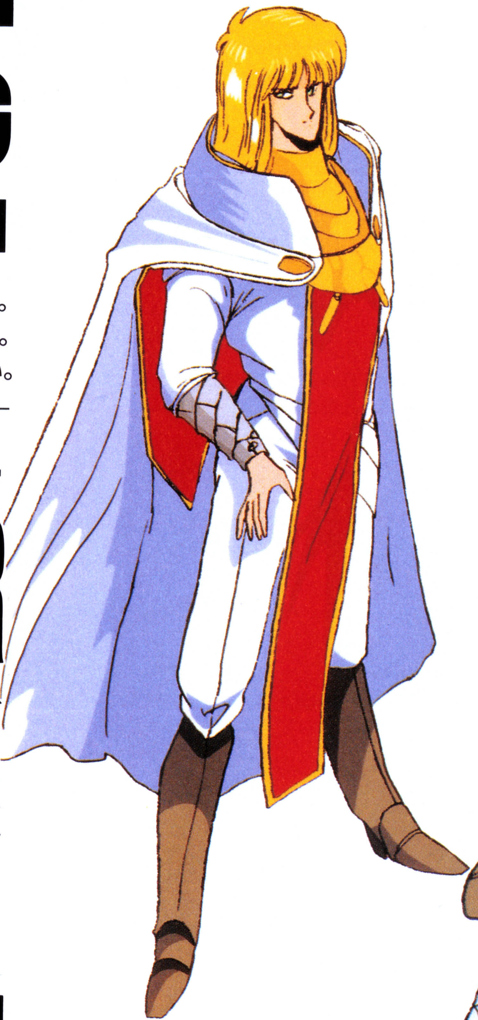
ランダムミッション・システムの導入により、RPG世界の広がりを変える。
オブジェクト指向のプログラミングで、かつて無かった自由度の高さを実現。
テンプルマスター――――――――これこそ第5世代RPGと呼ぶにふさわしい。

王宮騎士物語
TEMPLE MASTER

■何が起こり、誰を味方にするのか？ すべてはプレイヤーの行動次第。すなわち、あなたしか体験することのない物語が展開する！ ■プレイヤーに密接に関わってくる豊富なフリーキャラクター達。彼らはストーリーとは独立した意志と目的を持ち、自由に行動している！ ■時間概念を導入し、物理的、空間的にもプレイヤーをとりまく世界はプレイヤーと共に進行する！ ■倒すべき、あまりに魅力的な敵対キャラクター達！ ■プレイ中も常に時の流れと共に移ろう太陽、月、星、惑星の位置をシミュレート！ ■音楽には戸田誠司（フェアチャイルド）、キャラクターデザインにうらべすうを起用！

■対応機種 PC-88VA、PC-9801VM以降、 X68000 ■メディア 5インチ、3.5インチ 2HD 3枚組 ■予定価格 9,600円 ■発売予定 9月 ■FM TOWNS版（価格未定）、今冬発売予定！

表示価格には消費税は含まれていません。



BILAS YEAGER
バイラス・イエーガー
バラン司政官
インペリアル・ナイツの総司令
国王の親友でもあり、インペリアル・ナイツの指揮はすべて彼に任されている。
その剣の腕、魔力とも国王に匹敵するとさえいわれている。

動く世界――――――――此の



INPERIAL KNIGHTS
インペリアル・ナイツ

バラス騎士団の最高位にある騎士たち。現在15人で構成され、その力はアーサス最強である。 故郷ティオリアを滅ぼしたのも彼らであった。



SHEILA STARING
シーラ・スターリング
若き女剣士
その美しき容姿から思わせるような華麗な剣さばきは、見ている者を魅了する。
彼女の剣を見切ることは、たとえ鷹の目をもってしても不可能だといわれている。
JANNIS FEILLISE
ジャニス・フェイリス
インペリアル・ナイツ唯一のエルフ
エルフ特有の優美繊細な顔立ちは愛らしささえ感じるが、その剣の力は他のインペリアル・ナイツに勝るとも劣らない。
GIZAROF DRASEARL
ギザロフ・ドラサール
ガルモア司政官
まったく謎に包まれた人物である。彼のことを冥界から来た魔王であるという者もいるが、誰も彼を見たものはいない。彼を見たその者には、死が訪れるという。
地に至る無限の道。
TSUCHY ROGKNIGHT
ツチィ・ラグナイト
詩を吟じ旅を好む。野山を愛し街を疎む。温厚な性格故に争いを好まないが、ひとたび剣を抜くと、その後には屍の山を築く。それ故、普段は自らの魔力を忌み嫌い、封じ込めている。
FERIOUS・G・VASHUTATTO
フェリウス・G・ヴァシュタット
バラス国王
人類の行く末を案じ、現体制を創り直すことが人類を救う道だと信じている。
人類を統一するために『聖戦』を始めた。また、彼の元には、強大な力を持つ宮廷騎士団『インペリアル・ナイツ』がひかえている。
COVERD ROUVENDOLF
カバート・ルーベンドルフ
炎の剣匠と呼ばれたエムリフ・ルーベンドルフの息子である。エムリフはインペリアル・ナイトではなかったが、すべてを焼き尽くす彼の剣は、I. K. に匹敵するほどであった。

好評発売中!



何が起きているんだ。

「スターコマンド」ゲームミュージックレコード
7月5日リリース予定

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる

3D（スリーディー）モデリングテクニック通信講座

小田雅弘 監修



アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。

市販のキットではもの足りない人に！
大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に！
高度なテクニックをみがきたい人に！

創作意欲がわいてくる！



もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

充実した講座内容

工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc

今なら案内書が無料でもらえるよ!!

左のハガキでお申し込みください!!

●お電話での案内書ご請求は
☎03(317)2811
●受付(年中無休) AM7:00～PM9:00

東京ホビーセンター
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3

次の一手は…？

森田将棋II



●先手 持駒 飛二 銀 歩十七

●東京都上野にお住まいの望田様が投稿された問題に森田将棋IIが挑戦!!

森田将棋IIでは20秒で解けました（PC9801RA386モードで）7手詰めです。

豊富な機能

対局 人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル1〜3、研究用1〜2と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

再現 基本操作は、左クリックで進み右クリックで戻る。1手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

ファイル ロード・セーブも非常に簡単。MS－DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

盤面設定 駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

その他

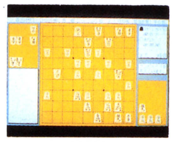
●棋譜出力・盤面出力
MS－DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

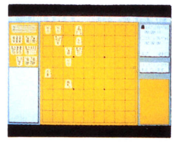
●定跡編集
定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

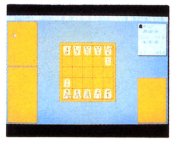
●書体編集
駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータを用意しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

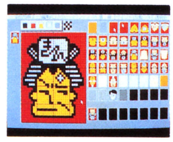
●環境設定
面倒な通信設定、パス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

●５五将棋
盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。


●本将棋

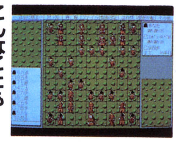

●詰め将棋


●５五将棋


●編集機能

こんなこともできるぞ！

編集機能で、コマのデザインも自由自在。兵士のキャラクターをつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。あなたは、どんなデザインで楽しみますか？



■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版1枚組……………¥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版1枚組……………¥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
■CD-ROM1枚……………¥14,800（税ぬき）
●マウス完全対応
●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です。
●通信には全二重式モデム（FMT-MD201）が必要です。等

■X68000/ACE/EXPERT/PRO
■5インチディスク2HD版1枚組……………¥10,000（税ぬき）
●マウス完全対応
●通信には全二重式モデムが必要です。
●棋譜のセーブには新しいディスケットが必要です。

ANGELUS

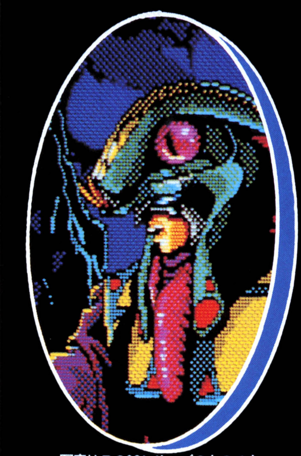
アンジェラス～悪魔の福音～

☆闇の中に閉ざされ続けてきた暗黒の伝説が、今、扉を開く。

☆さらに深まる謎……。

☆悪魔復活の儀式を統卒する人物とは…!?

☆世界各国で起こる謎の奇病その事件をきっかけに1人の男の運命が大きく変わっていった。


写真はPC98シリーズのものです。

おまたせしました。
MSX2版
PC98シリーズ版
近日発売

●**スタッフ** キャラクターデザイン／土器手 司・シナリオ／伊藤慶子・音楽／すぎやまこういち・音響効果／田口泰宏・プログラム／Broken Heart・原案企画／雅 孝司・デジタイズ・グラフィック／大田 貴・進行／宮島 靖

●**対応機種** ■MSX2（RAM64K VRAM128K MSX MUSIC対応）3.5インチディスク3枚組¥8,200 ■PC-8801FA/MA ■PC-88VA ■PC-8801FH/MH/FE/MA2 ■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応 5インチディスク4枚組¥8,200
■FM77AV/20/40/20EX/40EX/40SX 3.5インチディスク4枚組¥8,200
■PC9801M/VM/VX/RX/RA（RAM256K以上）5インチディスク（2HD）2枚組¥8,200
■PC9801UV/UX（RAM256K以上）3.5インチディスク（2HD）2枚組¥8,200
※標示の価格は税ぬきです。

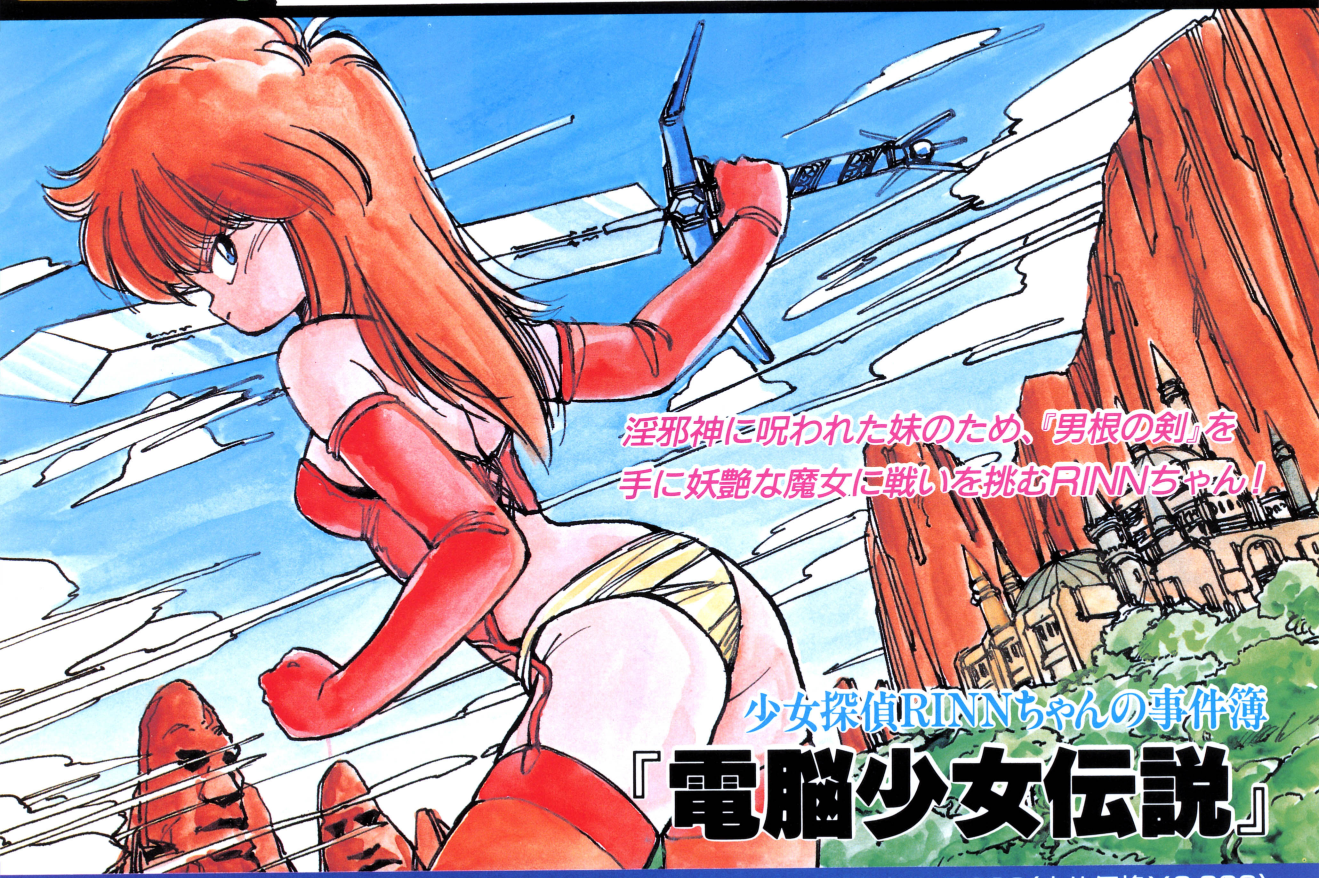


FM77AV版 好評発売中！

ENIX 株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL03―366―4345

MAX SERIES 4

もりばやし♥りんご 登場!!



発売中 ￥7,000(本体価格￥6,800)

私立探偵マックス〜潜入!! 謎の女子校〜
改訂版のお知らせ



大人気の『私立探偵マックス』改良版が完成！ 旧バージョンをお持ちの方には、以下の要領でお送りします。

★ゲームと同じ郵便振替の方法で、￥1,000を送金して下さい。

★用紙の裏面の通信欄に以下を必ずご記入下さい。

- 会員No.
- お申し込みの機種
- 改良版希望

以上が守られていない場合、お送りできないことがあります。

SERIES 1 改訂版 私立探偵マックス 〜潜入!! 謎の女子校〜
原画：富士参號
￥8,030(本体価格￥7,800)発売中

SERIES 2 サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき
￥5,970(本体価格￥5,800) 発売中

SERIES 3 あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
￥7,000(本体価格￥6,800)発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号 東京3−056150 加入者名 アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C7係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも) 純正品以外での作動は保証できません。
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K） 5−2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可） 5−2D

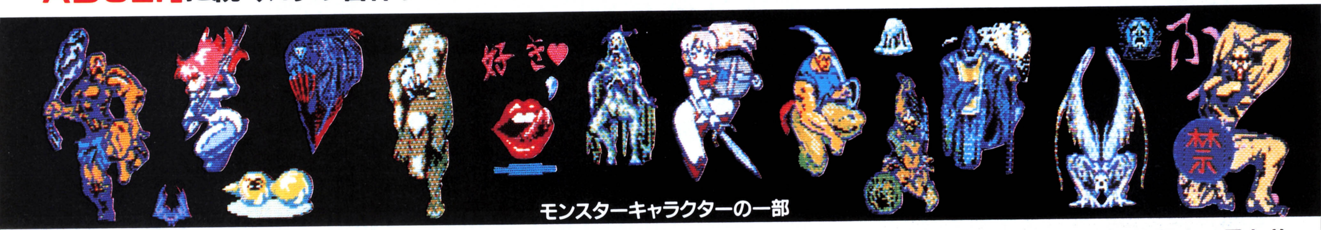
AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE 03-358-4862


ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜
熟して食べごろ、今ふたたび現れる。
PC-8801(SR以降)
6月20日デビュー——定価7,800円
■その他の開発機種
PC-9801/3.5インチ2DD、PC-98/5インチ2DD
X1/5インチ2D、MSX2 3.5インチ2DD
GREAT グレイト株式会社
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル
☎(06)561-2211
●通信販売御希望の方は、購入希望商品名、お持ちの機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留(送料無料)でお申し込みください。


アダルト本格派3D·R·P·G。アダルトソフト
PC9801シリーズ
6月8日発売予定
PC8801シリーズ(SR以降)
8月8日発売予定
各定価5,800円
アダルト本格派3D·R·P·G
ドラグーン・アーマー FORアダルト
DRAGOON ARMOR
FOR ADULT

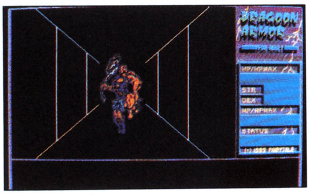
NO.1(リップスティック アドベンチャー)フェアリーテール自信の最新作！

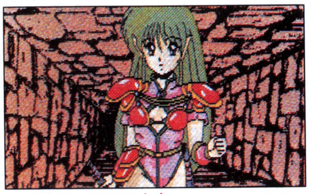
●アダルトソフトながら3D本格派ダンジョンR・P・G。●手抜きと妥協を一切許さない美しくも危険なグラフィック、美少女たち。●すべてのビジュアル・シーンに必ずアニメーション。●多彩な美少女キャラクター、総勢15人以上がすべて脱いだ。●本格派P・P・Gファンさえも満足させる、バツグンに描いたモンスター達。●練り上げたシナリオ。暗黒の迷宮サイズに本格派も納得。●意表を突く感動のエンディング。●BGM全10曲以上。●日本初のアダルトR・P・G「スティルソード FOR ADULT」に続く、あの名作リップスティック・アドベンチャーのフェアリーテール最新の自信作。

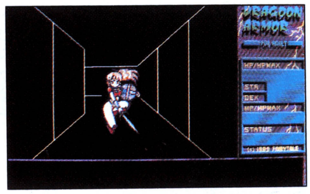


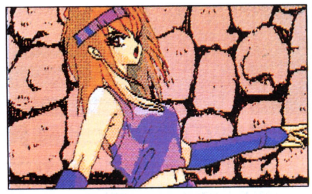
モンスターキャラクターの一部

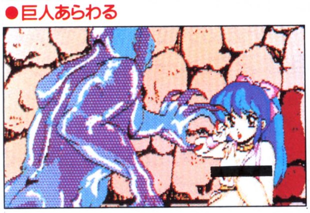
北の空に突然出現したあやしげな塔。時を同じくして若く美しい少女ばかりが王国の町から姿を消す。そして国中で最も美しいとうたわれるリーナ姫までもが…。謎を求めて、若き勇者たるあなたは魔塔へと向かう。愛すべき美少女達、そしてリーナ姫をさがしに…。襲いかかるモンスター達、光の剣、無惨にも衣服をはぎ取られハダカにつながれた美少女達。すさまじい物語のはてに勇者は新たなる伝説の「竜騎士ドラグーン」となれるのか。それとも…。日本で初めてのアダルトR・P・G「スティルソードFOR ADULT」を製作し、さらにあの超名作「リップステック・アドベンチャー」でアダルトソフトNo.1に躍りでたフェアリーテール最新の自信作。

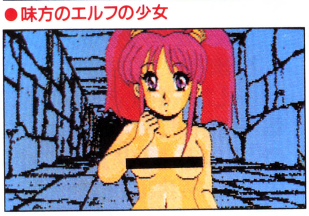

●巨人あらわる

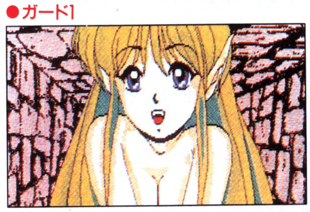

●味方のエルフの少女

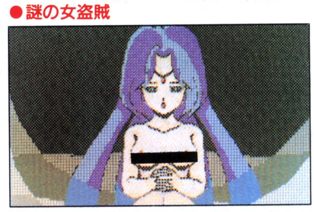

●ガード1


●謎の女盗賊

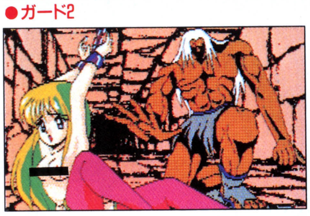

●おそわれる少女1

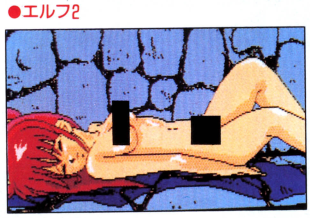

●ガード2

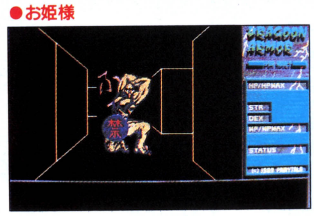

●エルフ2


●お姫様


●ガード3


●おそわれる少女2


●ガード3


●禁じられたモンスター

アダルト本格派3D・R・P・G

ドラグーン・アーマー FORアダルト

DRAGOON ARMOR

FOR ADULT

PC9801版!! 6月8日発売予定(5インチ2HD・3.5インチ2HD)定価5,800円

PC8801版!! 8月8日発売予定SR以降対応版(5インチ2D) 定価5,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール FAIRYTALE 株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834

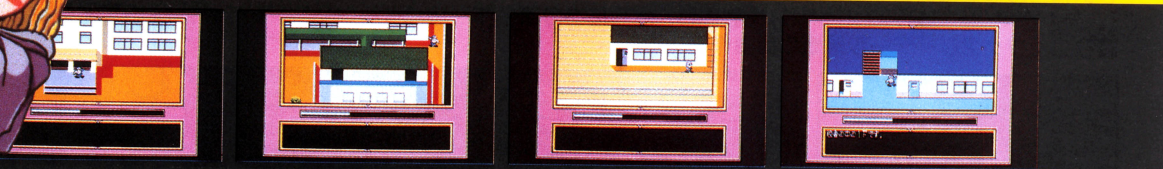
今までに、こんなに？？なRPGがあったかな?!

そう、この学園には何か秘密がある…依頼人の命を受けて、勇気あるあなたは、単身この学園に乗り込みました。はたして、学園の中で見たものは…？あなたの前に立ちふちがる、おきて破りのワザを持つ美少女達…。そして、この学園を牛耳る影の支配者『秘密結社セートカーイ』のボスとは…？美少女キャラが多数登場!!あなたはこのセーラー服の美少女達次々と倒し、学園の中枢部へと潜入していきます。謎が謎を呼び、美少女が少女を呼ぶ…手抜きのない美しいグラフィックと、アイデアが目一杯詰まったストーリーがあなたに今、挑戦します。もちろん、ゲームの内容はしっかりと作ってあります。ビジュアル画面もご覧の通り、もりだくさんです。あらゆる所で登場する大画面のグラフィック!!もちろんこれだけではありません、まだまだたくさんあります。

Angel hearts エンジェル・ハーツ

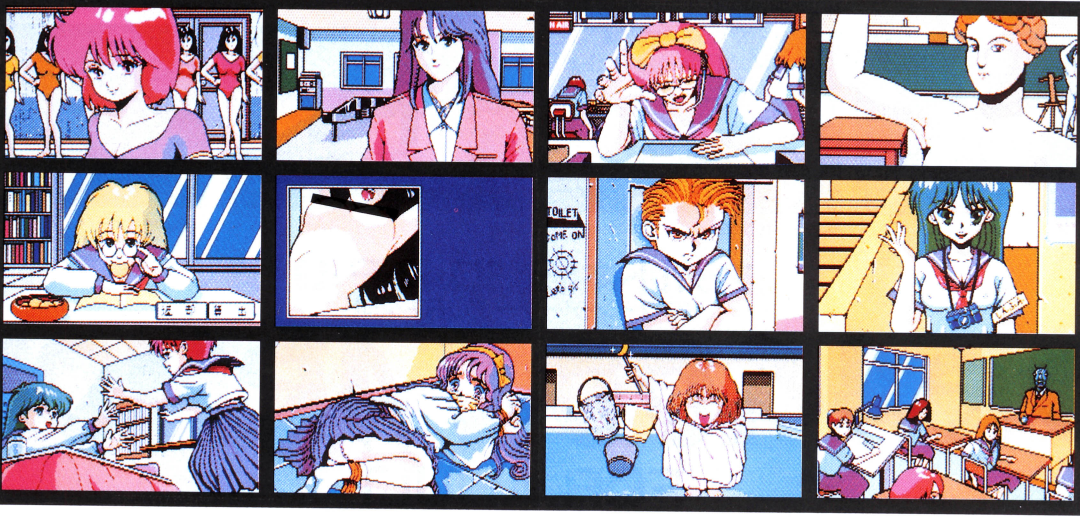
FOR TONDEMONAI PEOPLE. CHO!! GORAKU SOFT. KONO SOFTO WA TADAMONJANAI!!! ONE TIME PLAY SHITA SONOTOKIKARA. ANATAWA MORE KUGIZUKE YO!!





- 多数の美少女戦闘員が登場、美少女がダメージを受けると、キャラクタのグラフィックが過激に変化します。もちろん、『エンジェル・ハーツ』は新しいタイプのロールプレイングゲームです。戦闘シーンも過激に登場します。
- 一人一人のキャラクタに個性をもたせましたので、美少女達がそれぞれの得意業を披露してくれます。おきて破りの技を存分にお楽しみください。
- 楽しくなければゲームじゃない!!ギャグももりだくさんのソフトです。
- アドベンチャーゲームなみのグラフィックと謎解きを多数挿入し、アイテムの数もたくさんあります。なおかつ、大胆なアニメーションがストーリーをもりあげます。
- BGM、効果音は、な、なんと20曲!!
- 単なる美少女ソフトとあなどったあなたは、きっと感激にむせび泣く事でしょう。

FULL ANIMATION!



MANY MANY GAG!

PC9801版は5月16日
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、XL、XA、LTシリーズを除く)
PC8801版は6月16日
(5インチ2D・3枚組・SR以降対応版)
に発売です!!

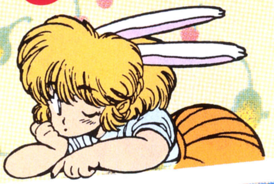
各定価6,800円

通信販売をご希望の方は…

- 現金書留の場合……
商品品、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
- 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307

早くもカセットブック第2弾なのヨ〜〜〜っ!!



ハ〜イ、チクリンで〜す♡
聖エルザリポートでお知らせしたとおり、みんなの応援のおかげでカセットブック第2弾が出ます！
その名も「恵利ちゃんの大脱走」。
停学処分をくらって謹慎?)してたあたしたちが、どうやって伊豆は天城山中の道場に到達できちゃったか!? 今までだあれにも明かさなかった新事実がどんどん出てくるのヨっ。
たとえば、コックリさんは無免許のくせに車運転できちゃったとか、オトシマエがあの、"若"に口説かれかかったとか……うぐぐぐ、だれよっ、あたしの口ふさぐのわあ——っ!! と、ともかく、ひっちゃかめっちゃかの大脱走なのです、ずえ〜ったい聞いてネっ!!



P.S. 前号でお知らせしたイメージアルバム化、決定しました。
8月21日(もうすぐ!!)、ビクターから、CD・カセットが発売されます。
あたしたちの歌が初公開されんのヨっ、キャー、レコーディングなんて今からドキドキしちゃう。ミホちゃんと一緒にもう練習してるんだかんネっ、笑わないで聞いてほしい(キッパリ)。
夏休みのラストを飾るビッグ企画、聖(セント)エルザのイメージCD、ヨロシクっ♡

松枝蔵人　原作
渡辺麻実　脚色
BLACK POINT　イラスト

出演：山本百合子・鶴ひろみ・山田栄子・三田ゆう子・塩屋翼・藤田淑子・青野武・古川登志夫　他

1600円

聖(セント)エルザクルセイダーズ2　恵利ちゃんの大脱走

絶賛発売中!!

聖エルザシリーズ・続々登場

小説

カセット・ブック　イメージ・アルバム(CD・カセット)



角川文庫



ビクター
8月21日発売予定

大好評発売中!!

カドカワ・カセット・ブック
原作
安田均・水野良
脚本
渡辺麻実



『ロードス島戦記——眩惑の魔石』

角川書店



毎月5日はコンプコミックス♡
第1弾
4冊
絶賛発売中!!
COMP COMICS DX
サイレントメビウス1
A5判　890円
麻宮騎亜
角川書店
イラスト協力：Newtype編集部


コンプコミックス発進!
COMP COMICS
B6判　各490円
宇宙英雄物語1
伊東岳彦
ちぇりーげいる金1
中津賢也
カウントスリー
1・2・3でキメてあげる1
大宮直依
第2弾!
7月5日発売!
刑事剣士Xカリバー1
藤原昌幸
ラプラスの魔
MEIMU
精霊伝説ヒューディー1
大野安之

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス



SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	前月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
↑1	2	イースII	日本ファルコム	
↑2	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
3	1	ソーサリアン	日本ファルコム	
4	4	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑5	6	三國志	光　栄	
6	5	ウィザードリィ	アスキー	
↑7	8	イース	日本ファルコム	
⬆8	—	スタートレーダー	日本ファルコム	
9	7	スーパー大戦略	システムソフト	
10	10	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
↑10	13	テトリス	ビー・ピー・エス	
⬆12	—	マイト アンド マジック2	スタークラフト	
13	9	スナッチャー	コナミ	
14	10	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
↑15	18	ウィザードリィ4	アスキー	
16	12	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑17	—	大戦略II	システムソフト	
↑18	—	ファースト・クィーン	呉ソフトウェア工房	
19	19	デス・ブリンガー	日本テレネット	
↑20	—	サバッシュ	ポプコムソフト	

●集計対象：2000人（4月8日～5月7日）

 イラスト／迎　夏生



今月のランキング解説

今月は、目立った動きの少ないリーダーズトップ20なのだ。その中で唯一のチェックポイントは、『スタートレーダー』の８位初登場。次ページのセールストップ20でも１位をとるなど、いまいちばんノリにノってるソフトだね。アクションゲームは長生きしないというジンクスのある、このリーダーズトップ20で、どこまで記録をのばすかが楽しみだ。あとは、まるっきり常連ソフトばっかり。最近は、あんまり大人気ソフトってないのかなあ。でも、新作ソフトが少なかったからね。これから新作ソフトもどんどん出るし、来月のチャートが楽しみ。

20

総得票数	得票数
763	256
504	224
735	194
345	129
344	128
356	105
240	70
65	65
206	63
134	48
83	48
80	37
175	36
128	34
77	32
110	31
50	24
22	22
35	18
37	17

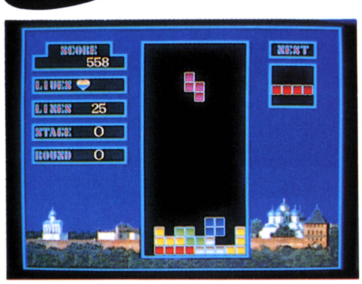
今月のピックアップ PICK UP

2位 ロードス島戦記（ハミングバードソフト）

本誌連載でおなじみの『ロードス島戦記』をパソコンゲーム化したのが、ハミングバードソフトの同名ソフトだ。リーダーズトップ20への初登場は、88年11月号の17位。12月号ではランク外に落ちちゃったけれど、89年１月号から、５、３、３、５、４、３位と大進撃。そして今月は、これまでで最高の２位にランキング。やっぱりコンプティークの読者は『ロードス島』が大好きってわけだね。いままではPC98専用だったけど、各機種への移植も始まり、ますます人気を高めそうな勢いだ。今月の得票数も、１位とはわずか32票差。さあて、『ロードス島戦記』が１位に輝くのは、いつごろかな？



10位 テトリス（ビー・ピー・エス）



先月、13位に初登場、今月10位にランキングされている『テトリス』。じつは、パズルゲームのランキングは、リーダーズトップ20始まって以来、『テトリス』が初めてのことだったのだ。最近のパズルゲームブーム、『倉庫番』や『ロードランナー』も復活とあって、これからが楽しみ。

▶21〜30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	マイト アンド マジック	25	ヴェイグス
22	バーニングポイント	25	リングマスター
23	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	信長の野望・全国版
23	マスターオブモンスターズ	28	大戦略
25	テイル ナ ノーグⅡ	28	太平洋の嵐DX

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!!
(今回の情報は4月1日から30日までのデータを集計したものです)

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	2	スタートレーダー	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)
2	1	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR,X1t	9800~12200円(5D,3.5D)
3	—	維新の嵐	光栄	PC98,PC88SR/VA	9800~12200円(5D,3.5D)
4	—	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2(+)	1980円(3.5D)
5	—	銀河英雄伝説	ボーステック	PC98,PC88SR	8800円(5D,3.5D)
6	—	アフターバーナー	電波新聞社 CSK総合研究所	X68000 FM TOWNS	9200円(5D) 9800円(CD)
7	—	リーチ フォー ザ スターズ	ホビージャパン	PC98	9800円(5D,3.5D)
8	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	PC98,PC88,MSX,X1	6800~7800円(5D,3.5D,R)
9	8	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円(5D,3.5D)
10	6	クリムゾンII	クリスタルソフト	PC88SR	7800円(5D)
11	—	リングマスターII	ホビージャパン	PC98	7800円(5D,3.5D)
12	14	パックマニア	ナムコ シャープ	MSX2 X68000	6800円(3.5D) 7800円(5D)
13	3	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC98,PC88SR,X1t	9800~12200円(5D,3.5D)
14	—	大海令	アートディンク	PC98,X68000	12800円(5D,3.5D)
15	5	ディスクPAC	パナソフト	MSX2	2980円(3.5D)
16	10	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1,X68000 MSX2	8800円(5D,3.5D,R)
17	—	スタークルーザー	アルシスソフトウェア	PC98,PC88SR,X68000,X1t	7800~8800円(5D,3.5D)
18	13	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA,X1t	9800円(5D,3.5D)
19	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC98,PC88,MSX,X1,FM7	6800~7800円(5D,3.5D,R)
20	16	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト	PC98,PC88SR,MSX2,X1t,X68000	7800円(5D,3.5D)

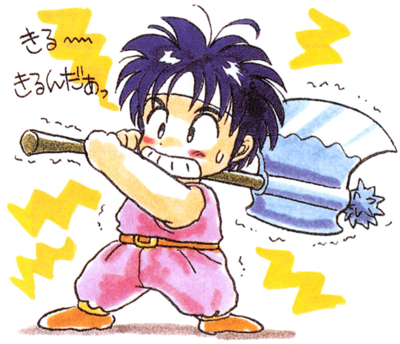
●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る!

SOFT EXPRESS

▼▼▼総合解説▲▲▲

先月2位初登場の『スタートレーダー』が1位に。惜しくも『信長の野望・戦国群雄伝』の5カ月連続1位ならずといった今月のランキング。今月も順位変動が激しくて、3位から8位までが20位圏外からのランクインなのだ。世間はキビシイ。ところで、今月はSLGが7、RPGが3、AVGは0、アクションが4、テーブル&パズルが4、その他が2となっている。SLGが強いのは、いままでどおりだけど、RPGの一歩後退で、AVGを除く他のジャンルが横一線に並んだカンジだね。アクションはX68000とFM TOWNSが、テーブル&パズルやその他ではMSX2が、その好調の原因だろう。これでAVGが盛り返してくれれば、言うことなしなんだけどね。がんばれ、AVG!



キーワードはこれだ!!

SF

今月は宇宙を舞台にしたSFゲームが4タイトルもランクイン。そういえば、このあいだの『シュヴァルツシルト』のヒットから、スペースSFゲームが、たくさん出てきたような気がするね。アクションゲームでは宇宙モノは一般的だけど、『シュヴァ~』をはじめ、今回の『銀河英雄伝説』や、『リーチ フォー ザ スターズ』のヒットで、いままでめずらしかったスペースSF・SLGが市民権を得たようだ。このSFブーム、次はRPGあたりに伝染していくのかな。

1	スタートレーダー
5	銀河英雄伝説
7	リーチ フォー ザ スターズ

光栄

惜しくも5カ月連続1位を果たせなかった『信長の野望・戦国群雄伝』だけれども、初登場以来4カ月連続1位というのは、リッパ。さすがに光栄の底力を見せつけてくれたね。おまけに各機種移植版の登場で『維新の嵐』、『水滸伝・天命の誓い』も、なかなかのがんばりを見せてくれる。とくに『維新の嵐』PC88への移植で、いきなり3位というのは、すごかったね。さっきのSF・SLGとは正反対に、東洋の歴史SLGにこだわる光栄。はたして次は、どんな作品が出るのか?

2	信長の野望・戦国群雄伝
3	維新の嵐
13	水滸伝・天命の誓い

麻雀

今月は、とてもめずらしいことに、麻雀ゲームが3つもランクインしている。ゲームアーツの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の1&2と、デービーソフトの『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』だ(なんて長いんだ)。『ぎゃん自己』はMSXへの移植版で、大きく順位を伸ばしているけど、そもそもこのふたつの麻雀ゲームのシリーズ、いままでの麻雀ゲームになかったアイデアをいろいろ盛り込んでヒットしたソフト。やっぱり麻雀ソフトは、いつまでも不滅です。といったところかな。

8	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	今夜も朝までパワフルまあじゃん2

アフターバーナー

『アフターバーナー』が、初登場6位にランキングと、いい位置につけている。ところでこのソフト、セールストップ20で初めての、記念すべきFM TOWNS用ソフトのランクインなのだ。もちろん移植の出来は、X68000用同様、オリジナルと区別もつかないくらい。やっぱり高性能マシンは違うね。おまけにCD-ROMでの発売というのもおっしゃれー。早くX68000用CD-ROMが出ないかな。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピューターメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●Pic万代店	☎025-234-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P姫路店	☎0792-22-1221		
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊!!

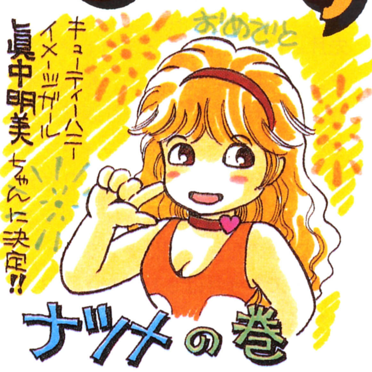


▲ミス・ハニーの明美ちゃんだー！　拍手ー!!

連載２回目、おじゃまし隊は活きがいいのが取り柄だぜぃ！　今月はあのナツメの『キューティハニー』のイメージガールが決定したと聞いて、さっそく取材に出撃だぁ！（話が見えない奴は、いますぐ４月号の福袋を読み返すように！）

さて、もったいぶらずにさっそくミス・ハニーを発表しよう。(ダララ……ドラムの音）選ばれたのは④番！　えくぼのとってもカワイイ眞中明美ちゃんなのだ。おじゃまし隊の取材もいきなりドアからお出迎え、気さくにナツメの内部を紹介してくれたりして、いやあ、おもわず好感度No.１♡

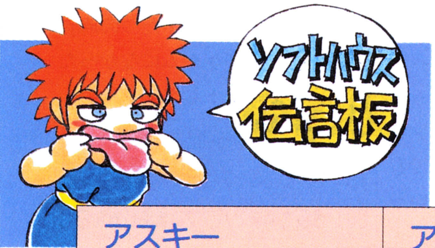
「将来は女優さんかな？」なんて夢もある明美ちゃん、これからナツメのテレフォンサービスやイベントで活躍してくれるそうだから、キミもお話できるチャンスがあるかもよ。



おっと、そうそう、『キューティハニー』ゲーム本編のほうだけど、ただいま着々と進行中。詳しくは今月の特集を見ておくんなませ!!


▲整理されたワークルームがご自慢なのデス


▲「ミス・ハニーをよろしくっ!!」でキマリ♡



アスキー
えーと、まだ発売日など詳細は決まってないんですが、いま、国際謀略シミュレーション『バランス・オブ・パワー』のPC88版を制作中です。もうちょっと待っててください。それと『囲碁2』のFM-TOWNS版もやってます。どうぞよろしく。

アーテック
いまアーテックでは、『ダークレイス』だの『ミネルバトンサーガⅡ』だの『ディガン』MSX発売だの…やたら仕事が重なって、ほとんどパニック状態であります。このぶんじゃ、しばらく休めそうもない。だれかアルバイトする人、いませんか～？

アートディンク
今回のアートディンクの新作は、なんとゴルフです。まあゴルフといってもアートディンクがつくるんだからひと味違ったゲームになります。PC98シリーズで、６月23日発売予定ですので期待して待っててくださいね。これからもアートディンクをよろしく。

アルシスソフトウェア
春の陽気も夏めいてきて、とにかく過ごしやすい季節ですね。ところで、X68K版『スタークルーザー』は、いかがだったでしょうか？　お便りドシドシお待ちしています。新作『妖獣機甲兵　Wer Dragon』も製作快調ですので、乞うご期待!!

ウインキーソフト


ウルフチーム
春から夏へと季節のボルテージが上がると共に、ウルフのボルテージも上がってきたぞ！　『Gaudi～バルセロナの風』でガンガンに燃えまくった後には『ハイパービジュアルシミュレーション』と『アークスⅡ』が待っている。今ウルフは熱くたぎっているぜ！

エス・ピー・エス
X68Kの『ニュージーランドストーリー』の開発も押し詰まってきました。ヒョウアザラシにさらわれたピューピューと仲間たちを助け出すために旅に出たティキ。敵を倒しながら迷路を歩き回るけっこう遊べるアクションメイズゲームです。乞うご期待!!

エニックス
あの『アンジェラス～悪魔の福音～』が、PC98版(５インチ・3.5インチ）で登場！　PC88版オリジナルに新たにグラフィックを追加。エドガーとブライアン、エリスとブライアンの関係がより明確にエピソードとして出てきます。予価8200円（税別）です。

クエイザーソフト


クリスタルソフト
『クリムゾンⅡ』での質問でいちばん多いのが「古代のエネルギーの場所は？」というものです。アルタイルの町に古い言い伝えの話をしている人がいます。それがヒントです。彼の言葉によると、巨大な鳥のくちばしに古代の力が眠っているとか…。捜してみてちょ。

クレスト
コンニチワ、中藤美希です！
美希は、こんどの物語で、15歳になります。成長した美希、あなたのハートをキャッチできるかしら・・・？　お待たせの『私鉄沿線殺人事件』は、もうすぐ発売になります！　お楽しみに!!　それじゃ、またね♡

呉ソフトウェア工房
先日、スタッフみんなで東京ディズニーランドへ行ってきました(約１名、二日酔いで来なかった)。なんと、スペースマウンテン２回サンダーマウンテン３回乗って、ティーカップをおもいっきりまわして、三半規管をいじめぬき、みんなゲロゲロになりました。



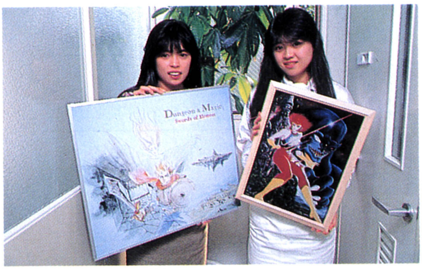
SOFT EXPRESS

プレゼント

★

ふっふっふっ、今回のプレゼントは超豪華だぞォ！　なーんと『キューティーハニー』と、ＦＣソフト『ダンジョン＆マジック』のイラストパネルをあげちゃうのだよ！　それぞれ１名様にご進呈だっ!!

なお、写真の美女お２人はプレゼントには含まれておりません（当たり前だっつーの）。ってことで、ドシドシ応募してけろ!!



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「ナツメの美女２人の恩恵を我に！」係

ゲームアーツ

この度は、ソフト大賞のアクション部門で『VEIGUES』がトップをいただき、ありがとうございました。
現在、新作の開発を進めております。また賞をいただけるような作品を出すつもりです。誌面での発表を楽しみにお待ちください。

光　栄

大好評シブサワ・コウシリーズ第６弾『水滸伝』のハンドブックが税込定価1860円で６月末発売予定！ＰＣ88版をベースに、ゲームの中味を徹底解析！ また、『維新の嵐』サウンドウェア単体も、ＣＤは税込定価2987円、カセットが2678円で6月25日同時発売! 応援よろしく。

工画堂スタジオ

当社は現在シナリオシミュレーション『シュヴァルツシルトⅡ―帝国ノ背信―』の開発をしている。PC98用で６月30日発売になる。シュヴァルツシルト銀河において、またしても君をとりこにしてしまう新しい物語が幕を開ける。期待してくれ。

コスモス・コンピューター

X68K版『麻雀武蔵』は、なんと！ＰＣ98版と、データのやりとりができてしまう！　ということは、ＰＣ98版を持っている友だちのデータをもらってくれば、その人と対戦できちゃうわけ。これで友だちの輪が広がるかもね。６月中旬発売予定です。よろしく♡

コナミ

コナミの「ＤＳ－３」って知ってるかな？　4月20日に創刊されたばっかりなんだけど、とってもユニークな情報誌なんだ！　コナミのゲームはもとより、トレンディな情報がいっぱい詰まってるんだ。読んでみたい人は、コナミまでハガキで応募してください。よろしく！

ザインソフト

ザインソフト新作ゲーム、『ガルフストリーム』がついに登場。近未来を背景に、巻き起こる謎の数々。登場人物の個々の能力を生かした、けんかのシーンを再現。この他に新しく加わったデザイナー、原、小橋のコンビが『ガルフストリーム』にてデビューなど話題が満載。

ジー・エー・エム

『太平洋の嵐ＤＸ』スタッフのひとり、江川広一君が去る４月19日に急逝しました。『太平洋の嵐ＤＸ』を愛してくださった皆さん、彼の冥福を祈ってあげてください。

システムサコム

オイッス！　もういっちょ、オイッス！　よーし、元気がいいぞ！まずは消費税の話だっ！　サコムでは、消費税は、もーしワケないが定価に３%プラスして買ってもらうことになっタ！　つまり定価×1.03＝買い値になるワケだ！いやーどーもすんずれーしました！

システムソフト

NEWS：『大戦略Ⅲ』は、発売日が遅れてしまって、ユーザーの皆さんごめんなさい、でした。開発スタッフはひたすら製作に励み、期待以上の内容となっています。お楽しみに。
TOPICS：博多の街はいま「アジア太平洋博覧会」で賑やかです。

ジャスト

皆さん！　お待たせしました！ついに『天使たちの午後』シリーズのパートⅢが完成します!!　ジャストスタッフ総力をあげてのグラフィック！　期待してください。過去の『天使たちの午後』シリーズを100ｍダッシュで抜き去り、あなたに迫ります。乞うご期待!!

シンキングラビット

『倉庫番パーフェクト』の価格が決定しました。全機種とも6800円です。なんと６年前にパソコンで10万本の記録を持つ倉庫番が装いも新たに、完全版として再び登場します。きっとまた一世を風靡する事でしょう。ただいま制作快調！ご期待ください。

スキャップトラスト

X68Kファンの皆さーん『スターシップランデブー』が発売間近ですね！　PC98、PC88、MSX2とその機種ごとに思考を変えてきましたが、今回は、実写を使用した、より一層美しいグラフィックです。心待ちにしていた君の期待を裏切らない出来!!

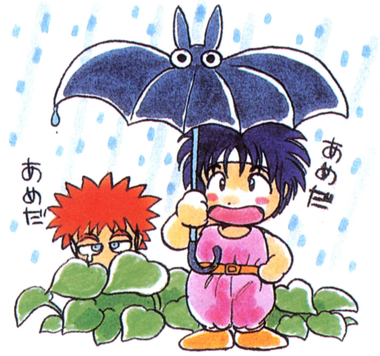
☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフト天気予報

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナー!!

今月も新作&移植情報コーナーには、情報がいっぱい。お目あてのソフトの発売日と価格を確認したら、しっかりとおこづかいを貯めておこう。でも、特に記載がなければ、価格に消費税は含まれていないので注意してね。

なお、情報は5月19日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!



新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
RPG	アークスⅡ	PC9801, PC8801・価格未定	ウルフチーム　発売日未定
ACT	アンデッドライン	MSX2・価格未定	T&Eソフト　7月中旬
ACT	A-JAX	X68000・価格未定	コナミ　発売日未定
RPG	エメラルドドラゴン	PC9801, PC8801SR・価格未定	バショウハウス　6月予定
RPG	ガルフストリーム	PC9801, PC8801SR・各8800円	ザインソフト　6月予定
RPG	キューティーハニー	PC8801・価格未定	ナツメ　7月中旬
TBL	銀河	PC9801, PC8801・各7800円	システムソフト　6月下旬
ACT	激突ペナントレース2	MSX2(+)・価格未定	コナミ　7月予定
AVG	コロニー(仮称)	X68000・価格未定	システムサコム　発売日未定
AVG	私鉄沿線殺人事件	PC9801, PC8801, MSX2・価格未定	クレスト　9月予定
SLG	シュヴァルツシルトⅡ―帝国ノ背信―	PC9801・9800円	工画堂スタジオ　6月30日
SLG	実戦ビリヤード	PC9801・7800円	パック・イン・ビデオ　6月末
TBL	すご六野球道	PC9801, PC8801SR, X1・各3900円〔税込〕	ブラザー工業タケル事務局　6月中旬
RPG	素戔嗚(スサノオ)	PC9801・価格未定	エニックス　発売日未定
ETC	倉庫番パーフェクト(仮称)	PC9801, PC8801, X1, X68, FM77・各6800円	シンキングラビット　発売日未定
AVG	ソウル&ボディ	X68000・価格未定	システムサコム　発売日未定
RPG	ソーサリアン追加シナリオvol.4　宇宙からの訪問者	PC9801・3500円〔税込〕	ブラザー工業タケル事務局　6月10日
RPG	ZOIDS2 ～ゼネバスの逆襲～	MSX2・価格未定	東芝EMI　発売日未定
AVG	探偵団X	PC9801, PC8801SR・各7800円	ハート電子産業　6月9日
RPG	ダークレイス	PC9801V・価格未定	アーテック　6月末

☞引き続き、「ソフト伝言版」をどーぞ

スタークラフト

今度いなかの方に引っ越すことになった。池袋から東武東上線に乗って約1時間の所に森林公園という駅があり、そこからさらにクルマで15分ほど飛ばしたところだ。いままでは自転車による15分の通勤だったので、そのギャップを乗り切れるかどうか心配だ。

ソフトスタジオWING

『ディストラクション』情報第2弾!!　今回の目玉は、シンクロニシティ・サウンド・システムをゲームの中に取り入れました。どんなものかと言うと、α(アルファ)波サウンド+擬似体験システムで、潜在意識に眠っている超感覚的知覚〔ESP〕を目覚めさせるシステムです。

チャンピオンソフト

『タウヒード』という、わが社としては、かなり変わったアドベンチャーゲームをつくり終えたいま現在社員一同、スライムのごとく呆けております。とはいっても、一撃でやられてしまうわけではナイのだ!　というわけで、次回に向けて、ただいま充電中です。

T&Eソフト

みなさんT&Eマガジンって知ってますか?　スタイルはB5判24PとカワイイんだけどT、中身はT&Eソフト最新情報満載のパワフルな情報誌です。今月発行予定の22号は、超新作ソフト『アンデッドライン』先取り大特集号となっています。必読だね!

テクノソフト

1989年6月15日・ろくがつじゅうごにち・ロクガツジュウゴニチ、くどいかもしんないけど6月15日にメガドライブカートリッジ『サンダーフォースⅡMD』が発売されるよ～ん。価格は、ナント6800円!　この内容でこの価格はずぇ～ったい安い!

データウエスト

「ミスティ・シナリオ・クラブ」。もう知ってる人も多いと思うけど、これは『名探偵登場Misty』の発売と同時に発足する君たちユーザーのための会なんだ。君の書いたシナリオが入選すれば、ゲーム化プラス10万円進呈!　入会方法はゲームマニュアルをみてくれ!!

デービーソフト

北海道も初夏のにおいが漂う今日このごろになりましたが、現在当社のゲーム開発陣は次回作の「ネタ」集めに時間を費やしています。まわりからは「遊んでいる!」と陰口をいわれても「それが仕事」といい切る彼らにゲームクリエイターとしての自信を感じます。

東芝EMI

えっ!　もう6月だって!!　てことはですね、ひょっとして毎日毎日雨降りの季節なんでしょうネ。あーイヤダ。私は傘をさすのが大嫌いなのだ。ところで『ZOIDS2 MSX2版』の件ですが、相変わらずガンバッテ開発しておりますのでヨロシクお願いします。

ナツメ

4月号で特集した、ミス・キューティーハニーコンテストの結果が出ましたネ。7月の発売イベントには、ハニーのコスチュームを着てもらおう!　と、男性スタッフがヨダレをたらして大ハリキリ。コスチュームはボツでも、かわいいミス・ハニーに会いに来てね。

日本テレネット

いよいよ〝優子〟イメージガールの最終候補者12名が決定しました。この中から皆さんが「最も優子にふさわしいと思う女性」を選んでください。みごと〝優子〟に選ばれた候補者に投票した方には、抽選でパソコン等の豪華賞品を用意。詳しくは広告をご覧ください。

日本ファルコム

ついにPC98版の『スター・トレーダー』が発売!　内容はPC88版と変わりないんだけど、ますます滑らかになったスクロールでファルコム風シューティングを楽しんでね。ちなみに会社にはクロック16で35分でゲームを終らす人がいます。君も記録にチャレンジだあっ!!

バショウハウス



移植ソフト

SOFT EXPRESS

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
ACT	ダブルイーグル	PC9801・9500円	アートディンク 6月23日
SLG	天下統一	PC9801・9800円	システムソフト 7月下旬
AVG	天使たちの午後・Ⅲ	PC8801,MSX2・各8800円	ジャスト 6月中旬
AVG	展望台	PC9801,PC8801SR・価格未定	ビクター音楽産業 6月21日
AVG	デストラクション	PC9801,PC8801,MSX2・各7800円	ソフトスタジオWING 発売日未定
SLG	戦国ビジュアルシミュレーション(仮称)	PC9801・価格未定	ウルフチーム 8月上旬
TBL	パワフルまあじゃん2データ集 vol.2	PC9801,PC8801SR,X1t,MSX2・価格未定	ブラザー工業タケル事務局 6月中旬
TBL	保存版ロードランナー	PC9801・7800円	システムソフト 6月下旬
TBL	麻雀狂時代SPECIAL Ⅱ	PC8801,X1・価格未定	マイクロネット 発売日未定
ACT	夢幻戦士ヴァリスⅡ	PC9801,PC8801SR,MSX2・8800円	日本テレネット 7月予定
ETC	メイキング・オブ・Miki	PC9801,PC8801,MSX2・各5800円	クレスト 6月予定

PC98

- ●アンジェラス (PC9801・8200円) エニックス 発売日未定
- ●Xak(サーク) (PC9801・8800円) マイクロキャビン 6月中旬
- ●ハイドライド3 SV (PC9801・7800円) T&Eソフト 発売日未定
- ●魔浄理子 (PC9801・8800円) ナツメ 6月予定
- ●めいず君 (PC9801・価格未定) 日本テレネット 6月10日

PC88

- ●D.C.コネクション (PC8801・8800円) リバーヒルソフト 6月上旬
- ●ディガンの魔石 (PC8801SR・価格未定) アーテック 6月上旬予定
- ●バランス・オブ・パワー (PC8801SR・12800円) アスキー 7月予定
- ●フォートレス (PC8801SR・価格未定) ビクター音楽産業 発売日未定

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	名探偵登場Misty	FM TOWNS・価格未定	データウエスト 6月中旬
ACT	妖獣機甲兵 Wer Dragon	PC8801S R・価格未定	アルシスソフトウェア 発売日未定
RPG	シルヴィアーナ	MSX2(+)・6800円	パック・イン・ビデオ 6月予定

MSX

- ●アグニの石 (MSX2・7800円) ハミングバードソフト 6月17日
- ●D.C.コネクション (MSX2(+)・8800円) リバーヒルソフト 7月予定
- ●ディガンの魔石 (MSX2・価格未定) アーテック 6月上旬
- ●ファンタジーⅢ (MSX2・9800円) ポーステック 6月10日
- ●めいず君 (MSX2・5800円) 日本テレネット 6月10日

X1,X68000

- ●シャティ (X1t・8800円) システムサコム 発売日未定
- ●棋太平 (X68000・価格未定) エス・ピー・エス 発売日未定
- ●D.C.コネクション (X68000・価格未定) リバーヒルソフト 発売日未定
- ●バトルチェス (X68000・価格未定) パック・イン・ビデオ 発売日未定
- ●麻雀武蔵 (X68000・9800円) コスモス・コンピューター 6月中旬
- ●麻雀武蔵有名人データ集 vol.1 (X68000・4800円) コスモス・コンピューター 6月中旬

FM

- ●囲碁Ⅱ (FM TOWNS・14800円) アスキー 7月予定
- ●ソフトでハードな物語Ⅱ (FM TOWNS・9800円) システムサコム 発売日未定
- ●ラストハルマゲドン (FM TOWNS・価格未定) ブレイン・グレイ 6月末

パック・イン・ビデオ

延期になっておりましたPC98版『実戦ビリヤード』、発売日を6月末とさせて頂きます。タイトルどおり、限りなく実際のビリヤードに忠実にと、鋭意制作を行ってまいりました。内容的にも充実したものになったと自負しております。ご期待ください。

ハート電子産業

4月号のスタッフおみやげプレゼントへの多数の応募ありがとうございました。抽選の結果、岐阜県上野様、群馬県狩野様、東京都棟方様以上3名の方にお送りしました。新作のパロディAVG『探偵団X』は、めちゃんこ笑えて、シナリオ3本立ての超大作です!

ハミングバードソフト

『ロードス島戦記』の移植第1弾はPC88VAでしたね。みんなの予想はどうだったかな。さて次に移植される機種は何でしょうか?それは誰にもわからない。わかっているのはX68K『TERAZZO』が6月10日、17日にはMSX2『アグニの石』が発売されることだ。

ビクター音楽産業

アルフレッド・ヒッチコックの名作「裏窓」という映画を見たことがあるでしょうか? 隣のビルの殺人風景を望遠鏡で目撃したことから、自分も殺人犯に狙われるというサスペンスです。この映画をモチーフとした『展望台』がアドベンチャーとして登場です。

ビー・ピー・エス

去る4月16日、当社で主催しました、テトリスゲーム大会に多数のご参加を頂きましたが会場の都合上、全員はご参加頂けず、お待ち頂いた方にご迷惑をおかけしました。また、一部報道に参加賞がテレホンカードという不手際があり、心からお詫び申し上げます。

ブラザー工業タケル事務局

ゲロゲロ!! ついにタケルから、あの『ソーサリアン シナリオ集』の第4弾がオリジナルで発売されるというウレシイBIGニュースだ!! その名も『宇宙からの訪問者』なのダ。発売は6月下旬くらいになるから首を長~くして待っててちゃぶだい!!

ブレイン・グレイ

ズキズキ…くそ~痛い!! 歯が痛いよ~、四季のうちで一番眠いはずの春なのにボクだけ眠れない。しかし、歯が痛くなくてもTOWNSユーザーはもーすぐ眠れなくなる!! そう、『ラスマゲ』がついに移植されるからだ。期待してね! 君が眠れなくなる日は近い…。

ポーステック

おかげさまで『銀河英雄伝説』は大好評です。そういうわけでパワーアップ&シナリオ集を企画しています。ご要望があれば、今すぐアンケートハガキや手紙で書いて送ってください。今なら君の意見を参考にしたソフト開発ができます。よろしくお願いします。

ポニーキャニオン

MSX2ユーザー待望の『ファンタジーゾーンⅡ』が発売されました。皆さんはもう買いましたか? 7月には第2の『テトリス』といわれる(!?)、シンプルで奥が深いパズルゲーム『アークティック』のMSX2版を発売します。8月にもMSX2ソフトを予定してるよ。

マイクロキャビン

『XaK』の発売が遅れてしまってゴメンなさい…。けど、待っただけのことはあったでしょ。今ごろは、みんな大喜びでRPGの時代の変化を体験してるころ…ならいいけど…。PC98ユーザーのみんなには、さらにごめんなさい。あともう少し待っててね。

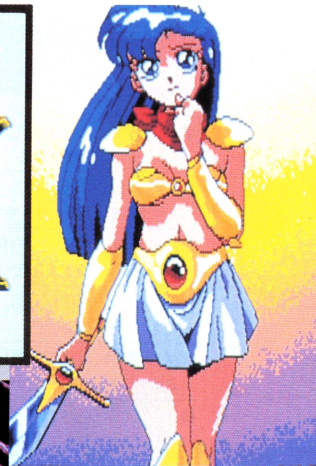
マイクロネット

こんにちは、パプコパです。突然の緊急情報です。あの『麻雀狂時代スペシャル』にローマ数字のⅡがついて、正式名称が『麻雀狂時代スペシャルⅡ(続編だよ)』となっての新発売となります。皆々様買ってください。
一言……少~しHで、とってもH。

リバーヒルソフト

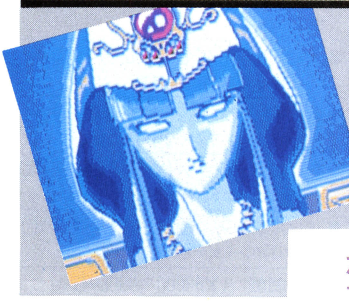
リバーヒルソフトウルトラクイズにたくさんのご応募頂き有難うございました。ペンセットの当たった方、おめでとうございます。チャンスを逃がした方は次回まで待ってネ。『D.C.コネクション』移植第1弾、PC88シリーズ税別8800円で新発売です。よろしく!

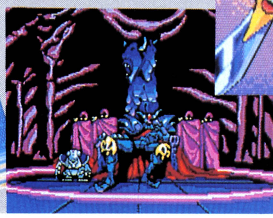












前作で、みごと宿敵ログレス王を倒した、われらの優子ちゃん。セクシーなコスチュームと美しい笑顔が忘れられないぜ！　と、いうキミのために、彼女がふたたび帰ってきたぞ。アニメ画面たっぷりのアクションゲーム、りりしい優子にクギヅケなのだ！

ヴェカンティに新たな強敵メガスが出現！

SOFT EXPRESS

夢幻戦士ヴァリスII

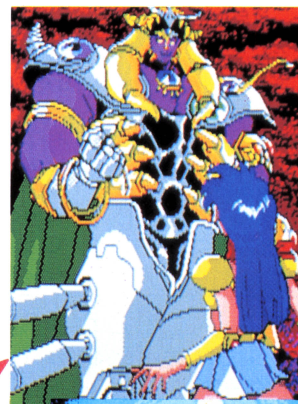
PC8801SRシリーズ / PC9801シリーズ　5D / 3.5D　8800円［税別］
MSX2

日本テレネット　☎03-268-1159

拝啓、優子さま。ボクは前作『ヴァリス』でお会いして以来、ずーっとキミのファンです。カワイイ顔して、むちゃくちゃ強いキミ。なにしろヴァリスの戦士に選ばれたくらいのヒトなのだから、そして、あの恐怖のログレス王をやっつけちゃったほどのヒトなのだから、とてもボクのかなう相手じゃない。でも、風の噂では、どうやらキミの前に新たな敵が出現したとか。ログレス亡き後のヴェカンティを、メガス皇帝とかいうブキミなヤローが支配しているそうじゃありませんか。そしてキミは、ふたたびヴァリスの剣をとって戦うという……。

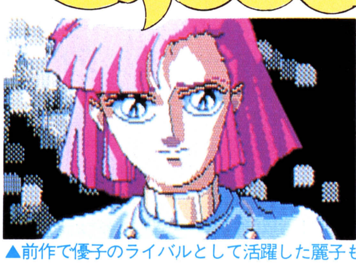
優子さま、ボクは心配です。だってゲームの画面を見たけど、けっこうむずかしそーなんだもん。各面のボスキャラなんか、すっげー強そうだし。トラップなんかも凝ってたりしてさ。今回、ホントにキミに勝てるんだろーか？　ま、むずかしいってコトは、それだけ燃えるってコトでもあるんだけどね。ワクワク。

でも、イントロのアニメ画面のキミは、とっても美しかった！　イキイキと動くキミに、ホレなおしちゃったボクなのです。ああ、早く会いたい！



◀優子の前に立ちはだかる、新たな強敵。うーん、強そーだぜ

**優子…お願い
メガスを倒して!!**



▲前作で優子のライバルとして活躍した麗子もふたたび登場。今回は優子の味方となって、ヴェカンティの危機を告げに現れるのだ！



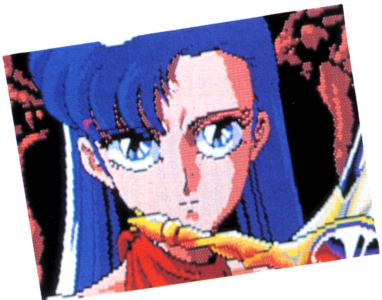
▲優子、危うし!?
かわいい太ももに注目



▶幻想的なグラフィックがキレイ

SOFT EXPRESS

ヴァリスの剣を片手に、優子の戦いが始まる！



▲見よ！このキリリとした表情。強い女は美しいのであ〜る。優子ちゃん、がんばってぇ！

そーゆーワケで、『ヴァリスII』でまたまた優子ちゃんに会える、と。これはハッキリいってニュースですねぇ。ファンのみんな、心待ちにしてくれよ！さっきもいったように、今回の目玉はなんたってアニメ画面で動く優子ちゃんだ。グラフィックもさらによくなって、優子ちゃんの美しさがマブシーゼ。

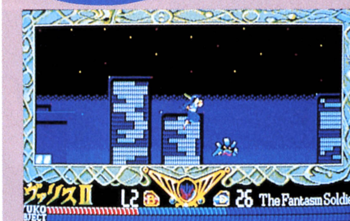
もちろんゲーム画面も、なかなかのもの。まずは、右の写真をじーっくり見てほしいんだけど、変化に富んだ各面の趣向も、ホラ、いい味出してるざんしょ。ボスキャラの迫力も、そーとーなもんだ。なかには、ちょいとイジワルなひっかけもあって、かなりお楽しみいっぱいのゲームになりそーだ。

これから夏に向けては、なんたって気分爽快(そうかい)のアクションゲームの季節。キミもヴァリスの剣を持った優子ちゃんになって、ヴェカンティへ突撃だ！

ワンポイントチェック

人気作の『ヴァリス』の第2弾ってコトで、かなり気合の入った画面が楽しめる。期待して待とう！

第1面 ビルの街でガオーッ

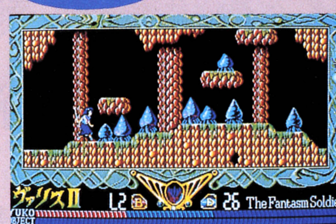


▲最初の舞台は、深夜の街。ヴァリスの剣を持った優子が、ひた走る！ 夜空やビルの明かりがキレイで、気分が出ちゃうのだ



▲コイツが第1面のボスキャラさまだ。グォーッとばかりに手を伸ばしてきたりして、なかなか獰猛(どうもう)なヤツ。でも負けないぞお！

第2面 あやしの魔境でドジューッ



▲第2面は、うってかわってグロテスク！ブキミなモンスターがウヨウヨ出てきそーなあやしいムードである。こわいよぉ〜

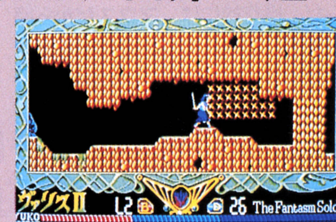


▲この、博物館の恐竜の骨格見本の怪物みたいなのが、2面のボスキャラだ。ひとすじナワではいかないヤツだから、注意しろ！

第3面 まだまだ続く、苦難の道！



▲ちょいとイジワルな第3面は、なにかと苦労が多いそうだ。が、ここでメゲてるワケにはいかないぞ。道はまだまだ遠いのだ！



▲ガチョーン、行き止まり!? そんなときはエクスプローダーで、道を切り開きながら進むのだ。地面に穴をあける、なんてワザも必要

優子ちゃんの華麗なる5つの攻撃パターンなのだ！



ブリット

▲いわゆる銃弾みたいなモンだ。レベルが上がると、拡散する弾を撃つこができるぞ。ま、基本型かな



レーザー

▲いまさら説明する必要もない、おなじみのレーザー光線である。敵のカラダを貫通する威力はスゴイ



クラスター

▲発射したてのときは、優子の頭上に半円形に漂い、触れる敵を倒す。しばらくすると前方へ飛んでいくぞ



エクスプローダー

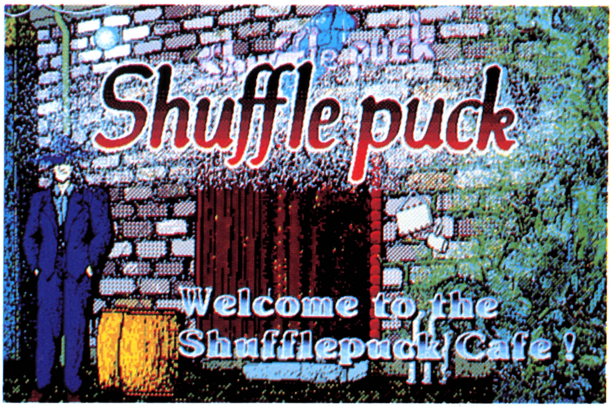
▲強烈な破壊力を誇るバクダン。攻撃はもちろん、壁を壊して道を作るのにも使える、ベンリなやつだ



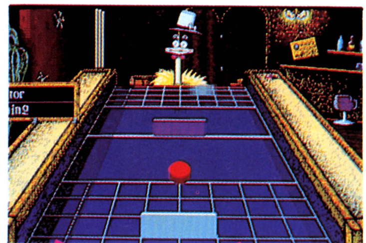
ハンター

▲敵を追いかけて攻撃する誘導弾だ。つぎつぎに襲ってくるザコキャラどもは、コレで勝負しようぜ！

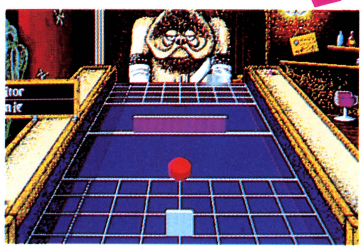
鋭いショットを決めて銀河の敵を総なめ！



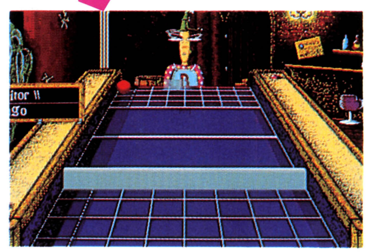
マック版で人気を集めた『シャッフルパック・カフェ』が、ブロダーバンドジャパンにより98版に移植された。単純なエアーホッケーゲームなんだけど、ユニークなキャラと滑らかな動きはさすがだ。



◀的確なパドルさばきが、勝利の決め手となるエアーホッケー。要は、反射神経なんだよね



▲いくら自信をつけたからって、最小のパドルと大きめのブロッカーでは、無謀というもの



▲そうそう、反射神経ゼロのプレイヤーには、パドルを最大に設定するっていう手がある

SOFT EXPRESS

シャッフルパック・カフェ

PC9801シリーズ｛5D / 3.5D｝7800円［税別］

ブロダーバンドジャパン　☎03-341-1131

遠い宇宙の果て、ここは銀河のならず者がたむろするシャッフルパック・カフェ。店を訪れたキミは、カフェにいる11人の不思議な雰囲気のキャラクターを相手に、シャッフルパックゲームを繰り広げるのだ。

ゲームは、エアホッケーと同じ要領。パドルで打って、相手がパックをレシーブできなければ勝ちという単純なゲームだ。操作的には、マウスだから簡単。まず、店内画面で対戦相手を選んで、顔をクリック。すると相手のプロフィールが紹介されて、ゲームが始まる。相手によっては、すさまじいサーブを打つ奴もいれば、魔力を使ってパックをコントロールする、いやらしい奴もいる。それぞれ戦法に特徴があって、手ごわいぞ。勝つには、反射神経とパドルのさばき方につきるのだ。

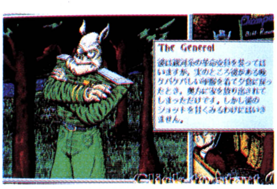
なおコントロールメニューもあり、パドルと、ブロッカー（台のまん中で、横に行ったり来たりするブロック）の大きさや、クッションの強弱の変更も可能だ。プレイヤーに合ったゲームの設定ができるのは、うれしいよね。

ワンポイントチェック

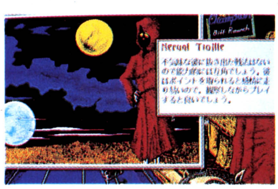
98版では、キャラクターがふたり増えたうえ、パックの動きもより滑らかになっている。効果音も良。

キミの対戦相手は、11人の"銀河のならず者"

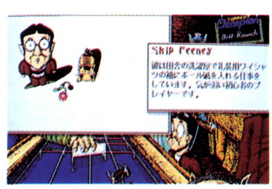
対戦相手は11人。どいつもユニークで、プロフィールを見るだけでも楽しい。それぞれ生まれた惑星や性格がちがうように、戦法も異なるのだ。



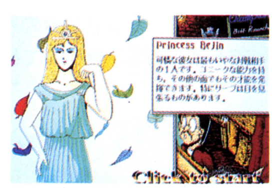
▲銀河系の革命党員を装っているがじつは…!? 彼のショットはキツイ



▲いっけん不気味だが、抜き出た戦法はない。感情に走りやすい性格



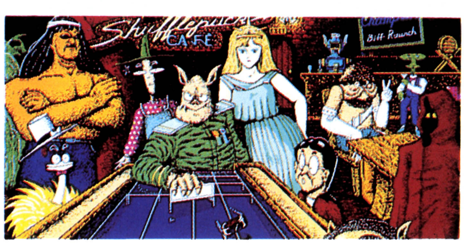
▲田舎の洗濯屋で働いている彼は、なかでも気が弱い初心者プレイヤー



▲可愛い顔につられて相手に選ぶと痛い目に……。とくにサーブに注意！



▲フツーのトレーニング用ロボット。でも、乱打すると故障するとか……



◀カフェの店内には、敵キャラが勢ぞろい。なんだか、スターウォーズに出てくる宇宙酒場を思い出すなぁ……



▲ユーモアのセンスは抜群だけど、臆病で落ち着きがないのが欠点だ



SOFT EXPRESS

キミは故手塚治虫さんの不思議なマンガ「三つ目がとおる」を知っているかな？　そう、古代三つ目族の末裔（まつえい）である写楽保介の物語だ。この「三つ目がとおる」がアクションアドベンチャーゲームとしてナツメから新登場だ。

額（ひたい）のバンソーコーがチャームポイントだね！

三つ目がとおる
MSX、MSX2　R　7800円［税別］
ナツメ　☎03-232-5251

主人公の写楽は古代三つ目族の末裔で、不思議な第三の目を持った少年だ。第三の目をバンソーコーでふさいでいると幼児並の知能しか持たないのだが、ひとたびバンソーコーを取ると超能力を操る、悪魔じみた少年になってしまう。ある日、写楽の良き理解者であり、友達の和登さんが行方不明になってしまった。写楽は和登さんを捜し出す旅に出かけた。

理由もわからず襲ってくる敵を倒したり、攻撃をかわしながら、和登さんの発見に役立つ情報を地道に集めよう。条件がそろったら大ボスとご対面。うまくボスを倒せばつぎのステージに進める。ステージは全部で5面あり、進むに連れて、だんだんと和登さん失踪の謎や写楽の祖先、古代三つ目族の秘密も明らかになってゆく。

ガラクタから特殊な武器（脳みそトコロテン装置など！）をつくったり、バンソーコーが貼られていると武器が使えなかったりと、原作の雰囲気がうまくゲームのなかに取りこまれている。

和登さんはどこだ!?

バンソーコーを貼られると…

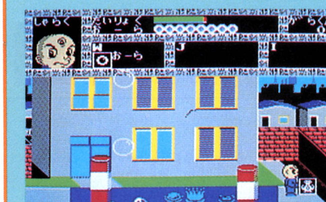


敵のなかにバンソーコーを貼ってくるのがいる。そうなると攻撃できない

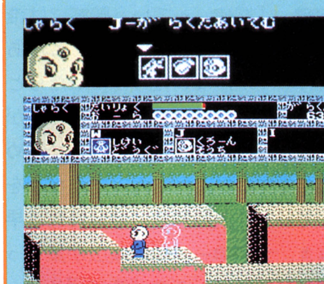
ワンポイントチェック

せっかくの手塚原作なんだから、もう少しグラフィックをなんとかしてほしかった。難度は高め。

だけど三つ目なら

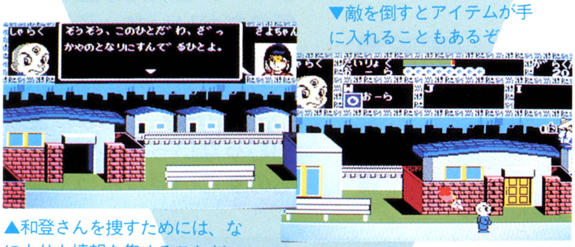


▲最初はオーラ攻撃のみ。アイテムを手に入れれば、武器も増えてパワーアップ



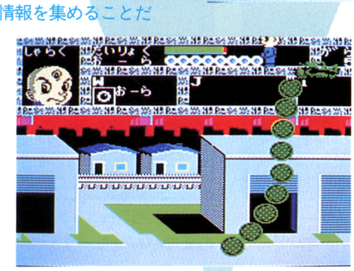
▲ガラクタを利用して、不思議な武器をつくることもできるんだ

TOKIOで聞き込み！



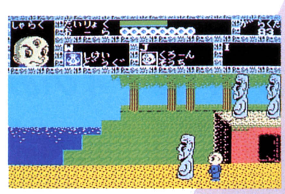
▼敵を倒すとアイテムが手に入れることもあるぞ

▲和登さんを捜すためには、なによりも情報を集めることだ



◀1面のボスキャラはドラゴンだ。一定の条件を満たさなければ、お目にかかれないぞ

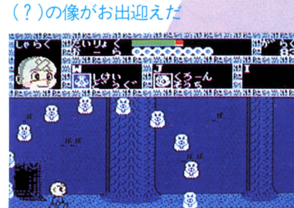
はるばるロンゴロンゴ島



▲ここはロンゴロンゴ島。モアイ（？）の像がお出迎えだ



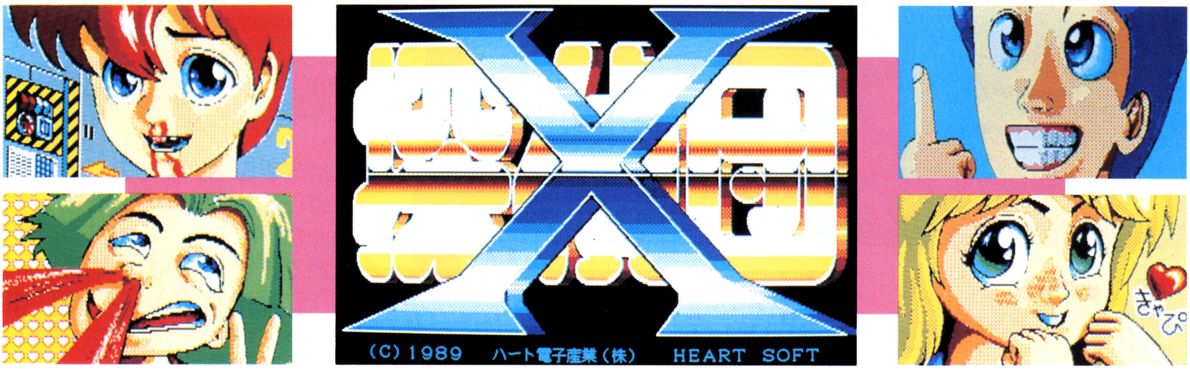
▼古代三つ目族の遺跡を思わせる石像群だ。真相はいかに？



▲手塚マンガの定番キャラ、ヒョータンツギだ！　うるうる



◀小さいのが合体したデカヒョータンツギだ



いままでパロディ数あれど、ここまですさまじいのはかつてなかった。ここ数年間に出たパソコンゲームの大ヒット作品のかずかずをコミカルに取り込んだ超パロディゲーム『探偵団X』の誕生だ。意味不明に町中を飛び回るドラゴンに戦闘機、こいつのノリのよさはまさに脱帽もんだぜ！

少年探偵団がなんぼのもんじゃい！

SOFT EXPRESS

探偵団X

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ } 5D 3.5D } 7800円〔税別〕
MSX2

ハートソフト ☎045-461-6071

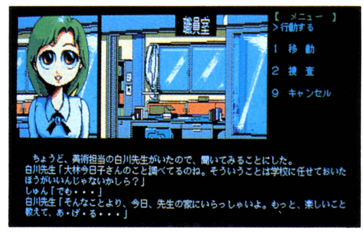
「探偵」っていう職業には誰でもいちどは憧れたことがあるんじゃないかな。だって、やたらとかっこよくて、いつも美人の依頼人が仕事を頼みにきて、おまけに会社勤めもしなくていいんだもん。そんな夢を持っている4人の学生、伊藤俊也、早川みき、大門伸一、山田康広が集まって結成したのが、この『探偵団X』。

このアドベンチャーの見せ場は何といってもパロディ。いろんなゲームのグラフィックが茶化されて、あらゆる所でポンポン出てくる。場所を移動するたびに、某『ソーサリ○ン』のブルードラゴンが口から稲妻吐き散らすし、だいたいオープニングからして『サイオ○レード』のパロなんだから。おまけに3本あるシナリオのタイトルのなかには『消えた王様の入れ歯』なんてのがあるしだい……こりゃもう思いきりハマッているとしかいいようがない。捜査のところどころで笑わせてくれるぞ。

前作『死体置場で夕食を』で好評を得たゲームシステムをそのまま継承しているので、操作性もバツグンだ。

ワンポイントチェック

これほど真剣にパロディに取り組む作品が出てくるとは思わなかった。ここまでやれば絶句モン！



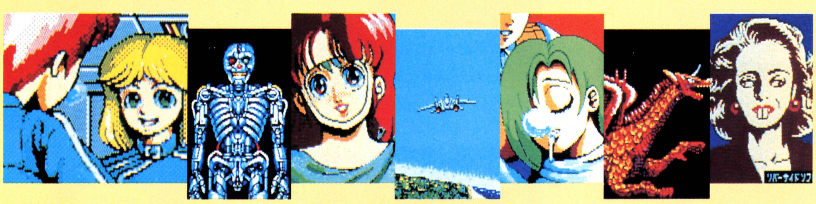
▲聞き込みは探偵業の基本。でも時間制限があるから、あんまりノンビリはしてらんないぞ

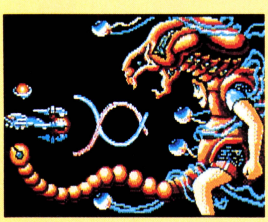


▲1日が終わると、その日わかったことすべて表示される。捜査不十分だと始めからやり直し

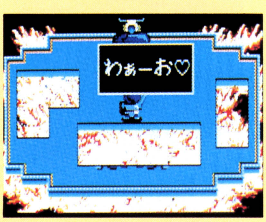
ひょうきんで明るいパロディのみなさん

いや〜、これだけ並ぶと気持ちがいいな。ここまで大マジメにパロディやるソフトも本当に珍しいね。この枚数でもまだ全部じゃないってんだからものすごい凝りようだ。

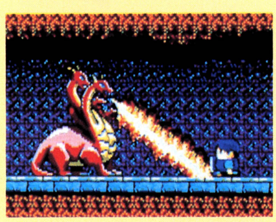




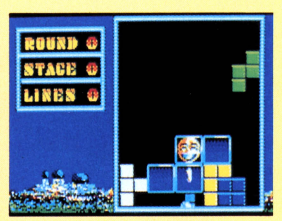
▲ご存じ『○ーTYPE』。そんなもの振り回すなよ、おめーわ！



▲ダルク君、その「わぁーお♡」ていう軽さはいったい何なの……

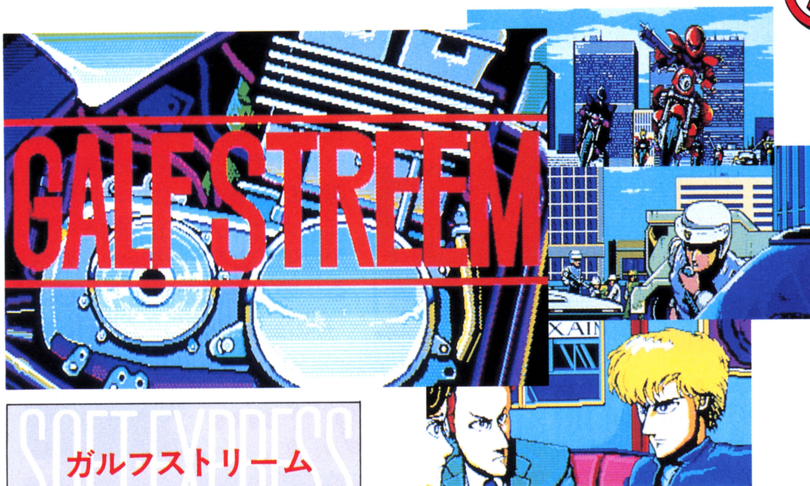


▲『サバッ○ュ』と『ソーサリ○ン』のダブルパロディ。熱い！



▲ニコニコ『テ○リス』。こんなものまでパロっちゃうんだもんな

アブナイ近未来を体験してみないか?



危険なにおいをただよわせ、男が街にやってきた……ザインソフトの新作『ガルフストリーム』は近未来を舞台にしたアクションRPGだ。超ハードな戦闘シーンがキミを、いやヒーローを待っている!



▶ボル＝スウォート。こいつが、いわゆる主人公。シ、シブイ…!?



◀ファルコンの下っぱのパンク野郎。アンの居場所を聞き出せるか?

SOFT EXPRESS

ガルフストリーム

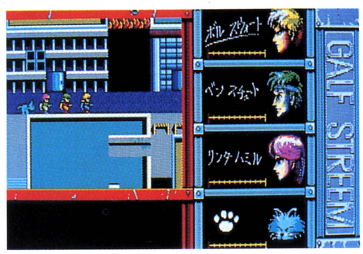
PC8801SRシリーズ
X1ターボ
PC9801シリーズ
MSX2
5D
3.5D
8800円〔税別〕

ザインソフト ☎0794-31-7453

ゴミ処理のため、あらゆる物質を分解するバクテリアが開発された。だがそれは生物兵器としても使用できる危険な発明だった…これを開発した女性科学者・アンは暴走族ファルコンによって誘拐されてしまう。彼女の元恋人・ボルは、単身、救出に向かうが……。

スラム化した街、警察さえ手を焼く暴走族、元恋人を救出に行く主人公…と設定は、映画「ストリート・オブ・ファイア」を思わせる。もちろん、シナリオ、システムとも、ゲームとして新しいくふうがされ、映画を見た見ないにかかわらず、楽しめるようになっている。

ゲームは主人公ボルが街にくるシーンからはじまる。まずは街の人々と会話し情報集め。ところが街中にはファルコンの下っぱもうろついている。こいつに話しかけたりすると、とたんに接近戦闘となる。これがまた、迫力あるストリートファイトで、いままでのRPGとはひと味ちがう、仕上りになっているぞ。

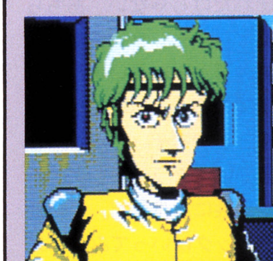


▲鉄骨ふうのウインドウが泣かせる。ここでは4人そろっているが、最初はボルだけ

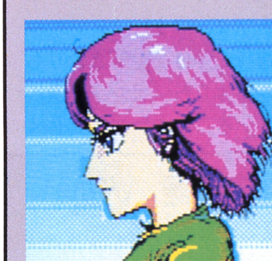
ワンポイントチェック

グラフィックは好みが分かれるが、戦闘シーンやアニメーションはなかなかおもしろい。

仲間の紹介だぜ



◀ベン・スチュート。ボルやアンの幼友達。頼りになる相棒

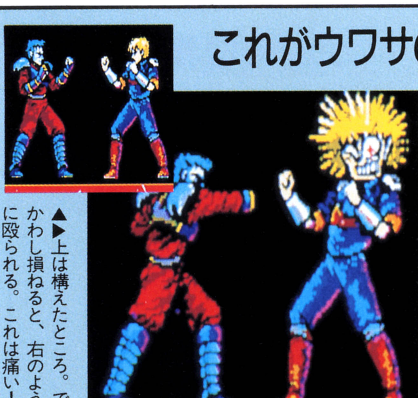


◀リンダ・ハミル。謎の多い女。どうも政府の諜報活動員らしい…



◀ためごろう。アンの飼い猫。タバコをふかす、変なヤツ

これがウワサの戦闘シーンだ!



◀▶上は構えたところ。で、かわし損ねると、右のように殴られる。これは痛い!

戦闘は2とおりで、ハデなのは接近戦闘。パーティのひとりを選び出し、敵とストリートファイト、つまりサシのケンカをさせるのだ。これがなかなかの大迫力っ!

また、銃などの武器を手に入れれば、接近しなくても、遠くから敵を攻撃できるようにもなるぞ。



1990年・夏。突如、横浜を襲った“異変”はその街並みを廃墟に変えた。ユウキは廃墟に消えた恋人・由加利を探しだせるのか？　パンサーが送る、愛と感動の巨編AVG。『神の聖都』近日大公開!!

廃墟に消えた恋人・由加利をもとめて‥‥

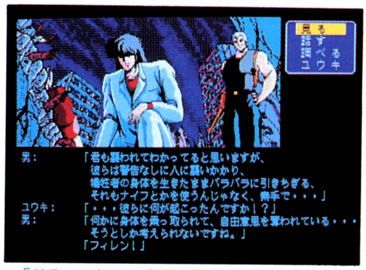
SOFT EXPRESS

神の聖都（まち）

PC8801SRシリーズ　5D　9800円〔税別〕
スタジオパンサー　☎03-798-2760

う〜、見せたい絵がいっぱいあるのにスペースがすくないよ〜！　だってこのゲームのグラフィック総数はなんと700枚もあるんだ。でもウリはそれだけじゃない。あちらこちらにあるアニメーションもなかなか。倒れた男の耳から細長い虫が“ピュルッ”とでてくるシーンなんかは思わず背筋がぞっとするぞ。しかし、このゲームの真随は、グラフィックにあらず、その物語性にあるんだ。このぼう大なグラフィックはいってみればストーリーを盛り上げるための演出でしかないんだよ（と、思う）。

ゲームの進行方法は、謎解きよりもストーリーを重視した、コマンド選択方式になっている。内容的にはアドベンチャーゲームなんだけど、実際に武器を買って、街中を徘徊（はいかい）する怪物どもと戦ったり、アイテムがみつかったり、戦闘中に銃の弾がなくなれば当然銃は撃てなくなったりと、ＲＰＧやＳＬＧの要素もとり入れてあるんだ。さすがにハイパー・ビジュアル・アドベンチャーとうたうだけはあるぜ！



▲「移動」で歩くか走るか選べたり、コマンド群はいままでのAVGに比べひとひねりしてある

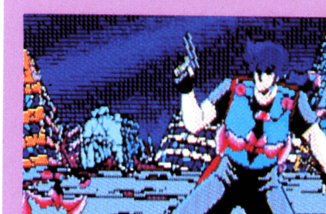
ワンポイントチェック

謎解きより内容を見せるつくりになってるため、難易度は比較的に低く、誰でも中味を堪能できるぞ！

映画のような ストーリーと演出



▲う〜む、演出がするどい！　由加利はいったいどうしてしまったのか？　怪物はどこから？　由加利を捜し求めていく内にさまざまな謎が明らかになっていく！



▲ゲームで進めるプロローグ、オープニングのあとに、この画面のような主人公の成長を物語るシーンが入って、本編へ。まるで映画を見ているような構成だ

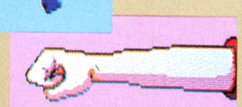
最新現用兵器 VS 鬼気迫る怪物群



▲戦闘になると画面がこう切り替わる。敵のグラフィック、持っている武器、残り体力などが表示。う〜ん、SLGしてる！



◀武器にはすべて絵がついてる



▶最終兵器“エンプティハンド”

買える武器はMGB-734やベレッタM92などの銃からサバイバルナイフまでたくさんの種類があるぞ。

銃によってはオート／セミの切り替えなんかもできるのがマニアックだ。エンプティハンド（素手）は笑えるぜ！

ナゾの怪物たち









▲これが“異変”以後、横浜に現れた怪物たちのほんの一部。怪物の種類によって戦い方があるんだ。なかにはグレネードがきかないのに、パンチで死ぬというヘンテコなのもいるんだぜ。



AVGファンの皆さんに朗報！事件の真相を推理しながら読み進めていくストーリータイプAVGの登場、こいつはまるで赤川次郎の小説を読んでいるようだ。事件が事件を呼び、つぎつぎ起こる殺人事件の裏にどんな謎が？　キミはもう解決せずにいられない!?

女子大生が自殺!?　真の原因を究明せよ！

> SOFT EXPRESS
> **ロンリーハート**
> PC8801SRシリーズ 5D 5800円［税込］
> （VA除く）
> スイングソフト ☎09492-4-3847

この春に大学を最悪の成績で卒業したばかりの由木佳介は、何を考えたのか、自称「探偵屋」を始めた。とはいえ、さっぱり依頼は来ない。そんなある日後輩の竜太が女子大生の自殺事件の調査を持ち込んだ。佳介は調べを進めるうちに、事件の裏に隠されたもうひとつの大きな事件を予感する……。

謎解きよりもストーリー性を重視したこの『ロンリーハート』は、都会に生きる孤独な人間たちをシリアスタッチで描きながらも、ジャブ程度の軽いギャグをしっかり押さえた若者感覚のゲームになっている。このいっぷう変わった雰囲気は、ぼくら新人類だけのもの、頭の固い大人にはわからないかもね。

随所に取り入れられたアニメーションは少し地味だが、小技が効いている。思わずニヤッとさせられたりドキッとさせられたり。さらに特筆Hシーンも、いきなりヌードを見せるのではなく、1枚ずつ洋服を脱いでいくのを見せたりする心憎い演出で、「おぬし、なかなかやるな」という感じ!?

全国のソフトベンダー「タケル」で販売されるこのゲーム、ひかえめな画面が少し暗めの印象をあたえてしまうが、やってみて損はないと断言できる。また、AVG初心者にも、ヒントモードがついているから楽に進められる。

余談だが、私は隠しコマンドを発見したんで、さらにおいしいシーンが見れてなんだか得した気分だ。



▲全体の画面構成はごく普通のAVG方式、コマンド選択は状況によって変化する。左上の主人公のグラフィックは「着替える」で変化、着ている物によっては入れない場所もあるぞ

ワンポイントチェック

ハデさはないが、良くまとまったAVG。それだけにグラフィックにもう少し力を入れて欲しかった。

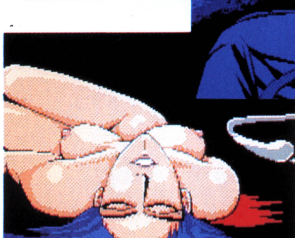
意外な方向へ展開する事件　そして新たな殺人の予感が…



◀事件の依頼者で、自殺した洋子とつき合っていた伊藤はどうもひとくせありそうだ

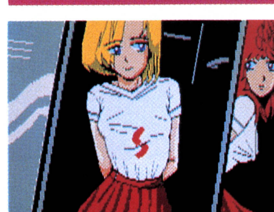


▲またひとり事件の犠牲者が生まれ、手がかりが消えた。新たな糸口を見つけねば……

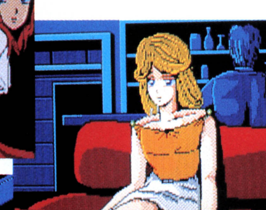


▶事件に深く関っていた洋子の母親も、何者かの手によって始末されてしまった

事件の鍵を握る女の子たち、教えてくれるのは情報だけ？



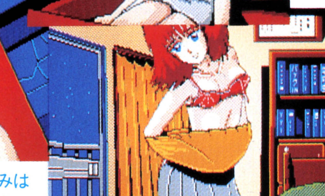
◀ロッカー室での張り込みは、これだからやめられません



◀この女の子に会うには大金が必要になるぞ



▶看護婦さんをだますのも調査のため？

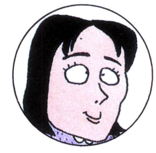


▶幼ななじみの桜子、きみはひそかに愛していたのだが……

今月の1本！



わたしは暗記が大キライだ。まして、遊ぶときに、あれこれ覚えなきゃいけないのなんて、まーっぴら御免。だから、どうもSLGと聞くと逃げ腰になってきたの。しかも、最近、どんどんマニュアルの分厚いものが増えてきたんでいよいよゲッソリ。でも、わたしの味方、見っけ！それが、この『アスガルト』です！（ケイちゃん）



マニュアル嫌いに贈るニューSLG！

SOFT EXPRESS
アスガルト
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

マニュアルも見ずに、いきなりゲームを開始しちゃおう。オープニングを見れば、自分が傭（よう）兵で、ロボット型の戦闘機に乗り、部下を率いて戦うという目的はわかる。敵や味方のデータなんて、とりあえず、無視してかまやしない。

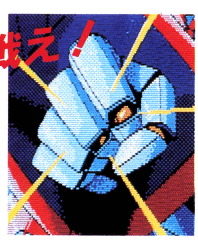
では、早速、司令部へ。作戦地域の説明を受けたと思ったら、もう戦場だ。「命令を変更しますか」ファンクションキーでYESを選んでみると、戦闘、移動、突破…いろいろあるなあ。わからなけりゃ、全自動でやらせりゃいい。部下は勝手に歩き、敵を見つけると勝手に攻撃。自分の機も移動は自動、攻撃の相手や方法だけ選べばいい。命令変更の質問にいつもNOと答えていれば、ほとんど考えることはない。ラクチンだけどもの足りないなあと思うかな。

ところが、どんどん新たな作戦をこなし、金を稼ぎ、装備を変えるかな、と思ったころ、ちょうど壁にぶつかる。自動では敵がいる限り、どんどん深追いする。どんな作戦のときも、敵を壊滅させれば成功だけど、敵が強くなると、時間がかかりすぎて、敵の援軍が来て、失敗。なるほど、作戦任務を把（は）握して、任務優先で、作戦を立てるべきなんだ。命令を出してみると、部下は必ずしもいうことをきかない。こちらの命令がバカだと注意されるし、部下の忠誠度も問題だ。それぞれの得意な攻撃方法、現在の破損状態も把握しなきゃ。考えれば、やることはいっぱい。でも、試行錯誤やりながら、しだいに学んでいける。やっていくうちに敵や味方の能力についても知りたくなってくる。こりゃ、いい。最初は簡単で、やればやるほど、おもしろくなる絶妙なゲームバランスなんだ。

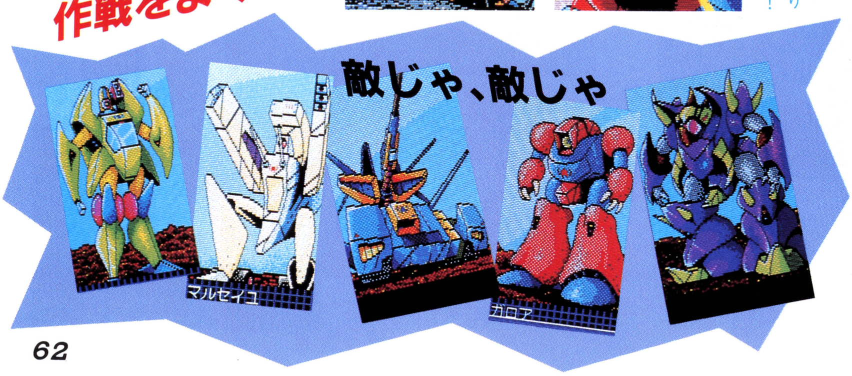


作戦をよく聞き





◀戦闘のアニメシーンは売り物だが、デザインが古いよ！



わが精鋭たち

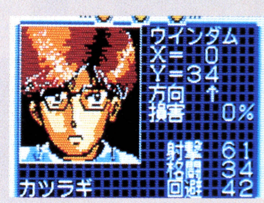
最初は部下をふたり選べる。わたしは、頭の良い者を1名選び、そいつのアドバイスで、作戦について学んだ。そして、金が貯まると、早めに部下を増やし、育てた。見よ、この成長ぶり！



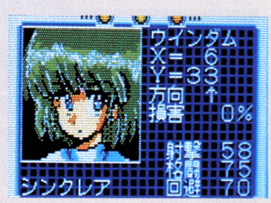
◀戦いを重ね、大佐まで出世したわがコンプだ



◀後から雇ったけど、ずいぶん育ってくれたね



◀わが小隊の参謀役。頭の良い者は体力がないの



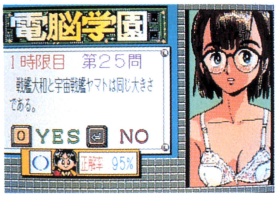
◀こいつには、主に格闘させて、格闘能力をあげた

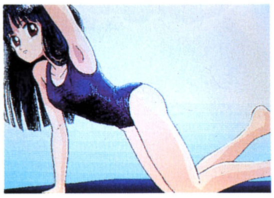
アニメのプロのつくるパソコンゲーム！

電脳学園

PC8801SRシリーズ 5D 8800円〔税別〕
PC9801（UM以降） 3.5D
ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980

『トップをねらえ！』の製作会社としておなじみ、ガイナックス（＝ゼネプロ）がパソコンソフトに進出！　第1弾『電脳学園』は、クイズに正解すれば、女の子が脱いでいくというタイプ。ただし、グラフィックの質の高さはさすがプロ。ノリや演出の良さもひと味ちがうぞ。予約通販には楽しい特典つき。





女の子はシークレットギャル込みで全10人！

パワフルまあじゃん2データ集
邪子ちゃん組

PC8801SRシリーズ 5D 2600円〔税込〕
PC9801シリーズ 3.5D 〔タケルで販売〕
X1ターボ
MSX_2
デービーソフト ☎011-251-7462



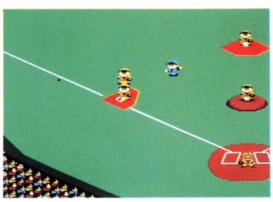
いままでの五十嵐夏美お嬢様に代わり前田雅子ちゃんがお相手をしてくれるデータ集の第2弾。今回は智美ちゃんと幸子ちゃんと理沙ちゃんとゆかりちゃんと菜保子ちゃんとアリスちゃんと香ちゃんと由美ちゃんと蘭子ちゃんが脱いでくれるゾ。

MSX 野球ゲームの決定版、ついに登場！

激突ペナントレース2

MSX_2 R 価格未定
コナミ ☎03-264-5678

あの『激ペナ』が、パワーアップして帰ってきたゾ。球場の数が増えたり、いままで画面切り替え式だったライト、レフトへの打球がスクロール式に変わったりと、より楽しめる工夫がいっぱい。そのうえデータ処理速度が大幅にアップされたからよりスピーディーなプレイが楽しめること請け合いだ！

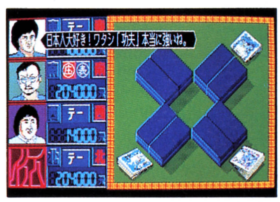
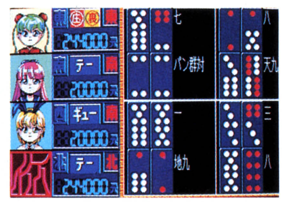



中国に昔から伝わるゲームが日本初上陸！

天九牌

PC9801シリーズ 5D 6800円〔税別〕
PC8801SRシリーズ 3.5D
MSX_2
スタジオパンサー ☎03-798-2760

東南西北の4つの場にお金をかけ、他の3人よりもうけるのが目的のテーブルゲーム。冷静な判断力とカンをはたらかせ、トップをねらおう！　4つのテーブルを勝ち抜く勝ち抜き大会編や、かわいい女の子たちと対戦する桃源境編（服も脱いでくれちゃう！）など、4つのモードが用意されているゾ。

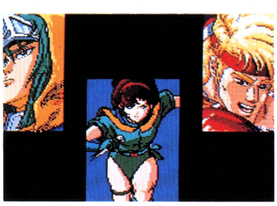



シューティングにRPGの楽しさをプラス！

アンデッドライン

MSX_2 3.5D 価格未定
T&Eソフト ☎052-773-7770

結界が破れてしまったことにより、魔物の脅威にさらされている王国ジタン。結界を封じるには魔物から「ロシュファの魂」を奪い返さなければならないのだが……。プレイヤーは戦士、魔道士、忍者のなかのひとりとなって平和を取り戻すために戦うのだ！　キャラ以外にステージ構成も自分で選べる。

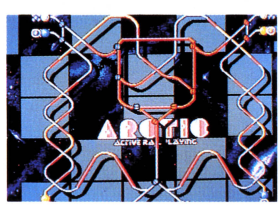


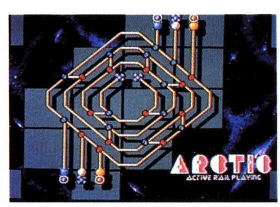

キミの頭を悩ますポイント切り替えパズル

アークティック

MSX_2 R 5800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

レールの上を走り回るボールをにらみつつ、チャンスを狙ってポイントを切り替え、各色の基地へと入れれば、OK！　というパズルなのだ。『A列車』を思い出してたら、やっぱりアートディンクのゲームを、ポニーキャニオンがMSX_2に移植したもの。これからも、いろいろ移植していくそうだよ。





T&Eソフト & コンプティーク 競作

広大な歴史背景を持つルーンワースの世界を

ルーンワース Rune

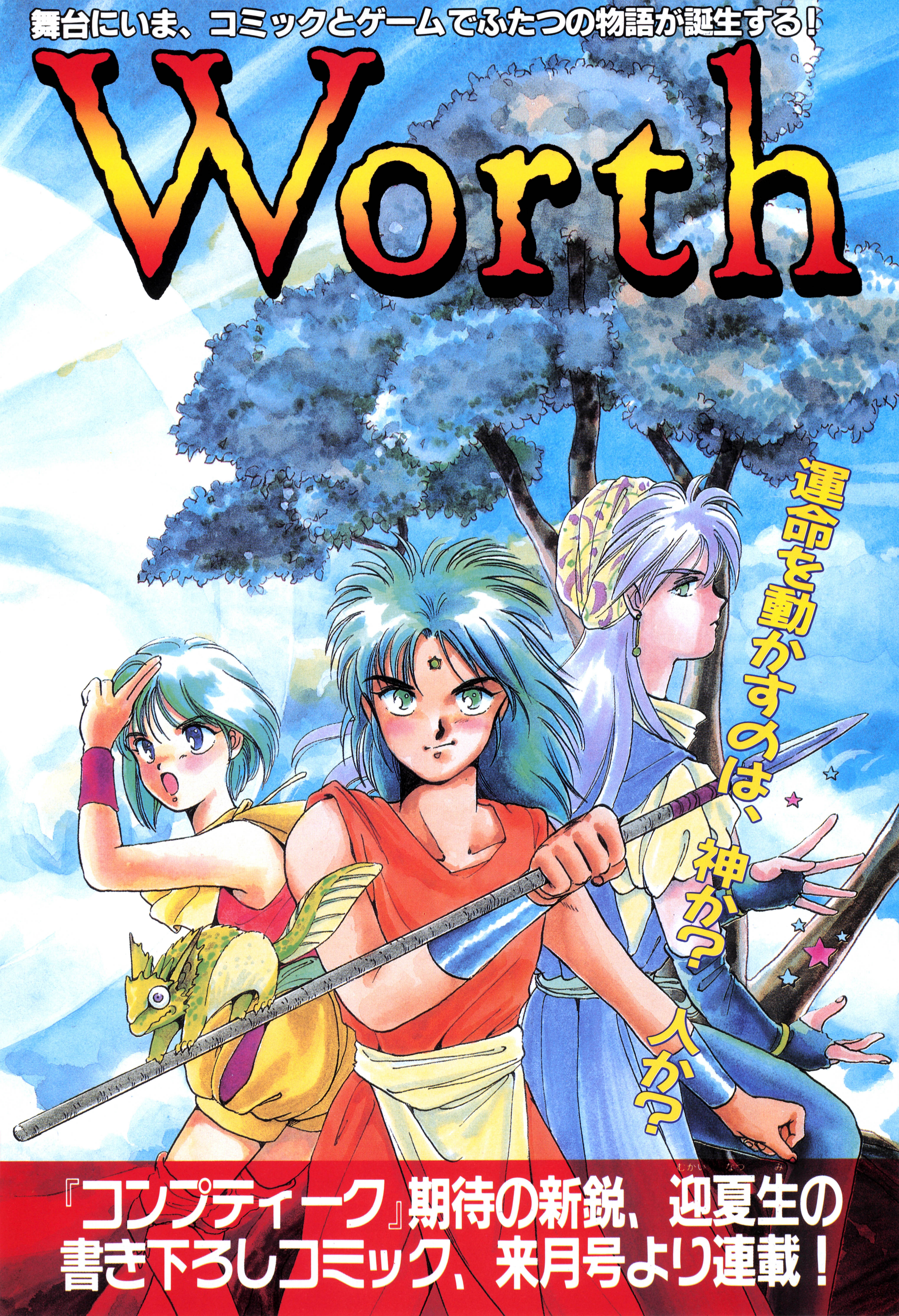


『ハイドライド3』以来、沈黙を守ってきた内藤氏がようやく動きを見せた。長い沈黙は、じつは壮大なる新企画『ルーンワース』のためだったのだ。新しい試みいっぱいのニュータイプアクションRPGに、乞うご期待!

ゲームデザイン&総指揮
内藤時浩

世界設定&シナリオ
吉川泰生

噂のゲームがついにベールを脱いだっ!!
年末発表に向けて，ただいま，制作快調!


舞台にいま、コミックとゲームでふたつの物語が誕生する！
Worth
運命を動かすのは、神か？人か？
『コンプティーク』期待の新鋭、迎夏生（むかいなつみ）の
書き下ろしコミック、来月号より連載！

ハードなシナリオ＆アクション!!



年末にはRPG界に革命が起きるかも!?

経験値稼ぎのために、戦い飽きたモンスターとたんたんと戦い続けるなんて、もうまっぴら！　そんなゲーマー諸君の心の叫びに応えて、内藤氏が立ち上がった。新作『ルーンワース』はいままでのＲＰＧの常識なんて無視して、次々に新システムを取りこんでいく予定だ。まずポイントからポイントへの移動はスリリングなアクションシーンでつなぐ。道中は危険がいっぱいってわけだ。アクションが嫌いだったら、逃げまわっててもかまわない。適度にスリルを楽しんでほしいという意味なんだから。魔法だって、「操神魔法」「波動魔法」「精霊魔法」とバリエーションも豊かだ。『ハイドライド』の時代とおんなじつもりでいたら、やけどするから気をつけなよ！

PROLOG of GAME

ある時、長い歴史を持つサリスの国にババマーン神国が突然攻め入った。王都は陥落、王家の者たちは惨殺されたが、王妃と二人の王子だけは見失われ、死体も見つからなかった。それから十数年後、一人の少年が、謎の暗殺魔術団に襲われている少女を救い、代わりに父である山賊の頭領を失い、自分の出生の秘密を知ることになる。やがて、彼と少女は未知なる冒険へと旅立って行った……。

来月からはもっと詳しく『ルーンワース・ワールド』!!



来月から、コミックと一緒にルーンワースの世界やゲームの最新情報も次々とご紹介！　その一部をお見せすると……。

●内藤氏＆吉川氏の愛の交換日記　ゲームデザインVSシナリオ、その葛藤は内部抗争にまで発展するのか!?　お互いに相手の仕事の進行状況を暴露しあう、恐怖の愛の交換日記だ。

●ルーンワースの世界設定大公開　ゲームもコミックもより深く楽しむために知っておきたいこともいっぱいなのだ。

●敵キャラデザイン大募集　優秀作はなんと実際のゲームに登場することに！　詳細は次号で紹介するので、お楽しみに♡

エネルギッシュに、冒険へ出発っ!!

"ルーンワース"とは?

光と闇の境界、それがルーンワースの世界。ここでは、神々が互いに権力を求めて争いつつ、一方、この世界を維持するために手を結び、微妙な力関係を保っている。その下で、人間たちは神々に翻弄されながらも運命へと挑戦する。

迎流お元気コミックは個性派キャラがいっぱい

今年の３月コミックコンプで鮮烈デビュー後、４月にはコミック『ソーサリアン』シリーズ第４巻「不老長寿の水」をいきなり書き下ろしちゃって、それがまた大人気！　という破格の新人迎夏生。彼女のコミックの魅力は、次々と出てくるヘンテコな動物たちと、絶妙なタイミングではずしてくれるお間抜け調(?)、そしてとにかく元気なキャラクターたちだ。はたして彼女が『ルーンワース』の世界をどう料理するのか、いまから楽しみだね。

PROLOG of COMIC

赤道直下のガウミルド洋には、小さな五角形の島フェイルードがあった。島の五辺は切りたった崖、外敵の心配もなく、恵まれた自然の中で人々は平和に暮らしている。島の第１王子チャバルの毎日もじつに平穏しごく。明日は成人式というのに、のんきに森で狩りを楽しんでいた。しかし、島の中心にある石の砦で妙な老人に出会ったとき、彼の人生は大きく変わってしまったのだった。

コミック設定資料



ドキワク新連載、次号に注目!

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



目に青葉……なんて、今月も日記風に書こうかと思って、よく見ると、この連載も9回目。ほんとは6回目（半年）くらいでゲームのほうが出るはずだったのに、もう1周年が迫ってきているではないか。

これではAD&D®ファンにも申し訳ない（べつにぼくが悪いことをしたのではないが）。今回は、初心に戻って、AD&D®コンピュータ・ゲームの現状をつぶさに報告してみよう。

ところが、これがまたスゴイんだな。

パート9：またも新作！ ヒルズファー登場の巻

夏だ。AD&D®コンピュータ・ゲーム完成への道のりは――これが、険しいのか、険しくないのか、よくわからないんだよね。

とりあえず、現時点での状態を報告しておこう。

まず、『ヒーロー・オブ・ランス』は、最終段階というか、ほとんどできあがってしまった。いわゆるβバージョンというやつで、あとは細かいバグとりくらいしかない。いまも、こちらの98の画面では、タニスやレイストリン、ゴールドムーンら〝ランスの仲間たち〟が、暴れまくっている。原版にくらべてもかなりきれいな画面になったから、アクション・ゲームの好きな人には喜ばれるはずだ。もっとも、ぼくのように手先のアクションに不自由な人は、キャラクター切り替えや魔法の選択など、〝やばい〟と思ったときの対応に遅れがちになるかもしれない。まあ、これも慣れだから、きっと「ドラゴンランス戦記」ファンの人には気にいってもらえることだろう。

さて、これで『プール・オブ・レイディアンス』のほうが順調なら、万々歳なのだが、そうはイカのなんとやら。こちらは、アメリカ版をとにもかくにも98版に移しかえたところで、問題続出。

内容ではなく、表示で遅れているのだ。まあ、これは日本のコンピュータ・ゲームの特殊事情かもしれないが、アメリカの思考型コンピュータ・ゲームというのは、表示がそう早くない。これを、日本版に移しかえると、はっきりと〝遅く〟なる。ぼくなんかは向こうの悠長なゲームに慣れているからさほど気にならなかったが（要はおもしろさで勝負さ！）、主に日本のＲＰＧを遊んでいる清松みゆきや栗永雅行から、これでは勝負にならないという強硬な意見が出た。というわけで、いま98版は、スピードアップに取り組み中。

その他、いかにもアメリカ的な絵を全部描きなおしたり、原作にほとんどない音楽を付け加えたりと、周辺部分で手間取っている。最初からこれはわかっていたけれども、なにせゲームの内容だけでぎゅうぎゅうに詰っているものだから、簡単なことではないのだ（あなた、ハードカバー12冊のＡＤ＆Ｄ®ルールをコンピュータ・ゲームに放り込むのは、やっぱり大変ですよ）。

というわけで、『プール・オブ・レイディアンス』は完成まで、もう少しかかりそう。とはいっても、基本は出来ているので、７～８月にはあがっていることと思う（発売時期はポニーキャニオンさんに聞いてね）。

さて、遅れても暇にならないところがコンピュータ・ゲーム開発（移植）の恐ろしいところなのだが、AD＆D®コンピュータ・ゲームに関しては、恐怖（狂喜？）の事態がまだまだ続くのだ。

ついに第３弾『ヒルズファー』が向こうで出てしまった。しかも、今年の夏には第４弾『カース・オブ・アジュア・ボンド』がまちがいなく登場するという。

これらはともに「フォーゴトン・レルム」を舞台としたＲＰＧ。しかも、それぞれ独立はしているものの、『プール・オブ・レイディアンス』と相互につながり、キャラクターを移していけるという、まさにテーブルトーク・タイプとなっているのだ。

出てしまったものは仕方がない。こちらはいま、先の２作のバグをみつけ、

イラスト／中野豪



▲第4弾『カース・オブ・アジュア・ボンド』



▲こちら『ヒルズファー』のタイトル画面



▲『ヒルズファー』の格闘場のシーン

改良点指摘をしつつ、『ヒルズファー』の翻訳にとりかかりだし、『アジュア・ボンド』の情報集めに入るという、わけのわからない状態に入っている。なんか脳ミソを4分割しているような気分だが、どれもおもしろいゲームだから楽しいものだ。

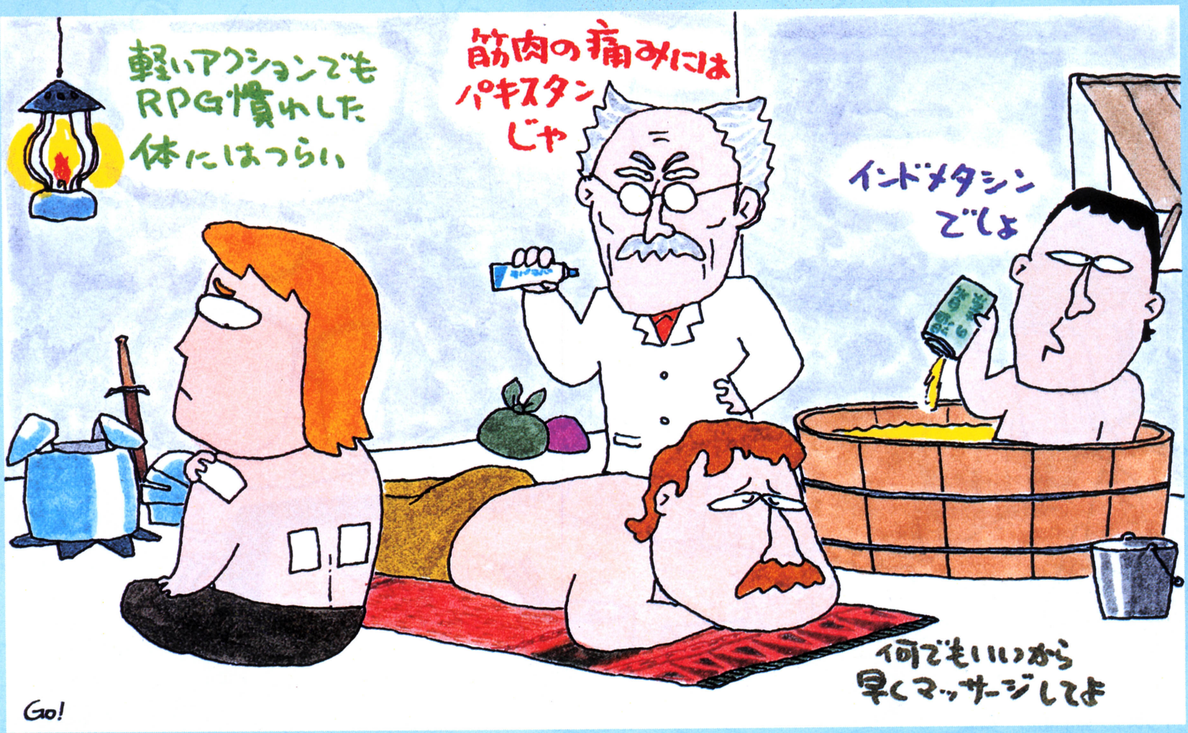
『ヒルズファー』について、ここで簡単に説明してみよう。これは『プール・オブ・レイディアンス』の舞台になるフランの対岸にある町。ここも歴史のある都市で、かつてエルフと人間の交易の中心として栄えていた。しかし、エルフはどうも人間と折り合いが悪く、そのうち森からどこかへ消えてしまった。そして、その後にはびこったのが、悪の勢力。ヒルズファーの町もいまはこの影響を受けて、悪辣(あくらつ)な魔術師商人マールシールの恐怖の支配下にある。かれは〝レッド・プルーム（赤い羽根飾り）〟という傭兵(ようへい)警察を手先に悪徳の限りをつくし、町は悪徳都市といった趣をみせているのだ。

君はこのヒルズファーに危険を求めてやってきた冒険者。町には、マールシールお気に入りの闘技場をはじめ、幽霊屋敷や下水道、いろいろなギルドがあって冒険にはことかかない。さらに、このゲームはヒルズファーだけではなく、エルブン・コートと呼ばれる周辺一帯までカバーしているので、危険な場所（廃墟(はいきょ)、魔術師の迷宮、亡霊の島）もいろいろと散っている。だから、さまざまな冒険で経験を積み、レベルをあげるにはもってこいなのだ。

ゲームのスタイルはＲＰＧだが、１種のアクションＲＰＧ。とはいっても、『ヒーロー・オブ・ランス』ほどむずかしいタイプじゃない。馬での移動をジャンプ・ゲームにしたり、盗賊の行為を鍵あけパズルにしたり、射的ゲームがあったり、闘技場で闘ったりと、簡単なアクション・ゲームのバラエティを楽しむタイプだ。

基本は迷宮や屋敷内などでの探索行動となり、それは上から見た画面構成となる（これも簡単なアクション）。こうしたアクション風のゲームのため、キャラクターは１人で行動することになる。とはいっても、ギルドは各役割（戦士、盗賊、魔術師、僧侶）ごとにあるから、それぞれ独自の冒険を楽しめることになる。これもキャラクターをとっかえ、ひっかえ遊ぶものだろう。『プール・オブ・レイディアンス』のキャラはもちろん使えるが、このゲームだけでも遊ぶことはできる。

ふつうのコンピュータＲＰＧのように大きな目的に突き進むのじゃなく、小さな冒険が散乱しているタイプだから、気楽にキャラを成長させるにはもってこいのゲームと言える。で、さらに成長したキャラを『アジュア・ボンド』（これは『プール・オブ・レイディアンス』と同じ本格ＲＰＧ）で使うわけだが、そちらについてはまた来月！



シミュレーションゲーム

激突！SLG vs.

待望のイースシリーズ最新作



イラスト／盛本康成

ロールプレイングゲーム

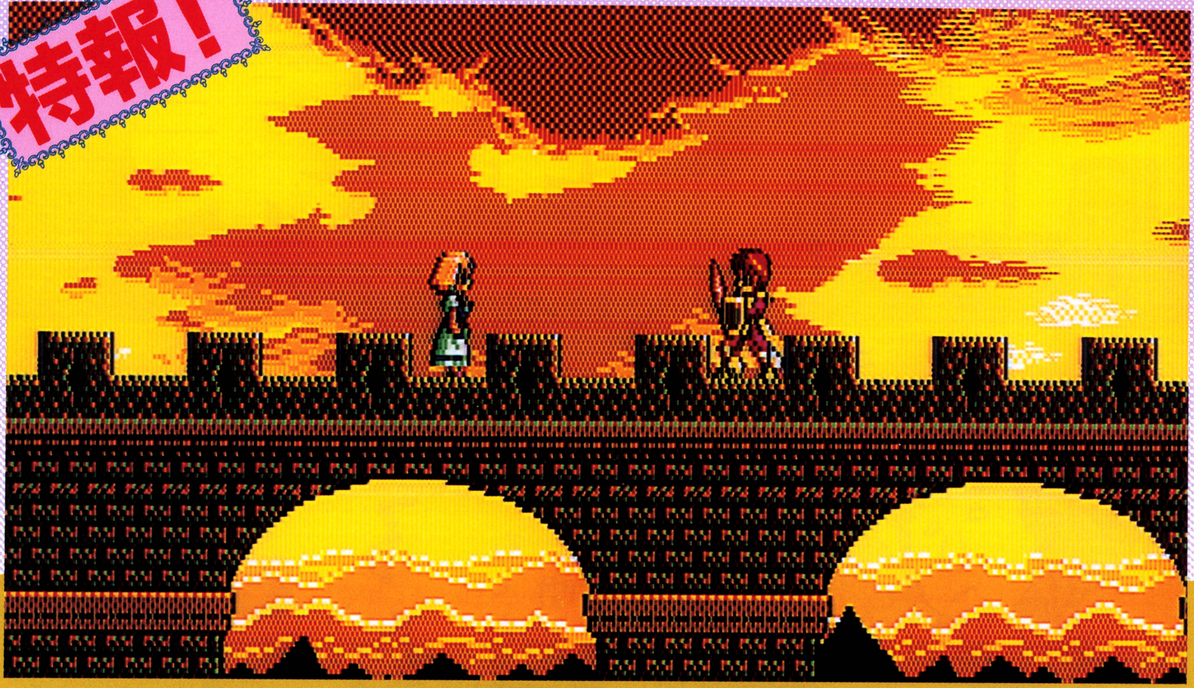
RPG特集

発売まぢか!!



イラスト/中野豪

特報！



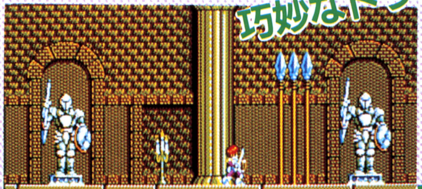
WANDERERS FROM YS

待ちに待ったアドルとの再会のときがすぐそこまで来ている…

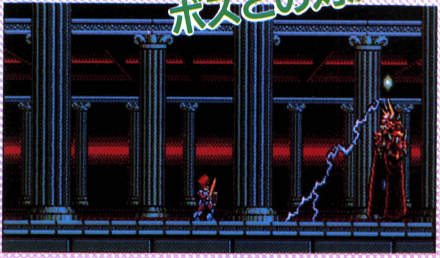
「現在開発中」とのニュースが流れて以来、大きな期待が寄せられていた「イース」シリーズの第3弾の正式なタイトルが「ワンダラーズ　フロム　イース」に決定した。主役はもちろんアドル。イースでの戦いから3年が過ぎ、アドルもたくましく成長しているぞ。

さて、気になるストーリーをちょっと紹介しよう。イースで知り合ったドギとともに、諸国を旅をしていたアドルは、あるとき、ドギの生まれ故郷で奇妙な事件が起こっているというウワサを耳にする。どうやら魔物が出現したらしい。急いでドギの生まれ故郷に向かうアドルとドギ。はたして、なにがふたりを待ち受けているのだろうか？

巧妙なトラップ



ボスとの対決！



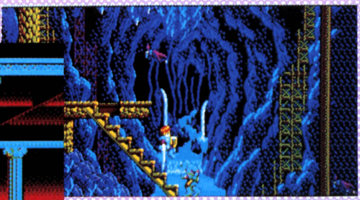
奥行きのある画面



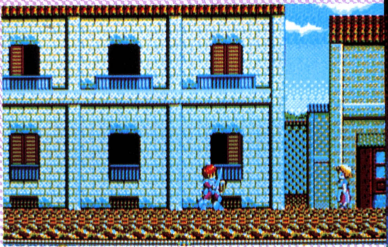
 ●日本ファルコム☎0425-27-6501 ●PC88SRシリーズ／価格未定／7月21日発売予定

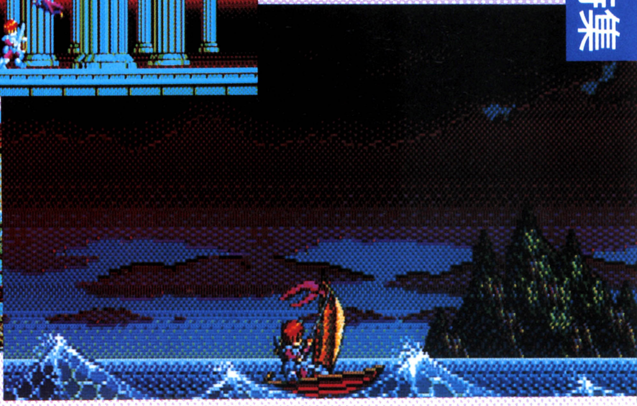
前作を上回るスケールの大冒険がくり広げられる！

右の写真を見て、驚いた人もいると思う。そう、アドルがボート（どっちかというと、ウィンドサーフィンに近いけど）に乗っているんだ。これがどんなシーンなのか、ハッキリしたことはまだ言えないけれど、今回の作品では、前２作以上にいろいろなことが起こるということだけは確かなようだ。ストーリー、ビジュアル、サウンド、どれをとっても超一流のシリーズの続編だけに、驚きと興奮の連続になることはまちがいないだろう。









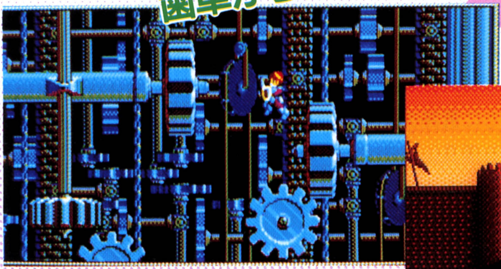
ハイライトシーン

これまで誌上で紹介したことのなかった、目を見張るシーンの数々を、ドドーンとお見せしよう。「ホントにこれがパソコンゲームの画面なの？」と、疑いたくなるほどみごとなグラフィックを、とくとご覧あれ！



灼熱のマグマ地獄

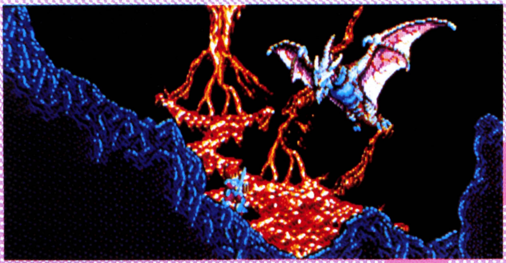
歯車から歯車へ！





宮殿中庭での対決

怪鳥をやっつけろ



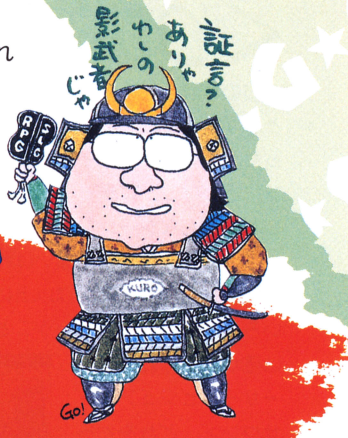


いよいよ公開迫る!!

最新情報：『イース』第3弾の店頭デモが6／10よりはじまるゾ。見たい人はショップに走れ！　なお、ファルコムに直接、問い合わせはしないよーに(完成が遅れるからネ)。

黒田幸弘がゲームデザインした渾身の戦国SLG！

群雄が割拠する戦国の世は、同時に天下を夢見る男たちの夢多き時代でもあった。栄光と悲惨が同居する混沌とした戦国の世に、天下統一の旗を打ちたてる者はだれか!? 本誌でもおなじみのゲームデザイナー、黒田幸弘が贈る渾身のSLG！



天下統一

本格派戦国SLG巨編だ

どうも、お茶の水です。それにしても今年のシステムソフトは強い。先月取材した『大戦略III』のほかに、なんともう1本、秘密兵器（!?）が用意されていた。その名も『天下統一』なる戦国もの。このゲーム、デザインを担当したのが、本誌でもおなじみのクロちゃんこと黒田幸弘氏というから（かつて彼のゲームをプレイした）往年のＳＬＧゲーマーならずとも期待に胸うち震える。

というわけで、『天下統一』の話だ。このゲームの魅力は、群雄割拠・弱肉強食の戦国の世を的確に再現、シミュレートしていることにある。時代は戦国もたけなわの1560年に始まる。まずプレイヤーは各国に割拠する群雄たちのひとりを担当し、近隣の難敵・強敵を討ちたいらげながら、名実とも天下を狙える戦国の雄へとのし上がっていかねばならない。

あとで紹介するように、１国はいくつもの領地（城）に細分化され、国内の城の保有数によって、その国を実質的に支配しているかどうかが判断される仕組みとなっている。たとえば尾張の織田信長を例にとれば、ゲームスタート時は、信長はたかだが清洲城に本拠地を構える豪族に過ぎない。長島（城）の一向一揆を始め、国内には信長に敵対する勢力が多数存在している。で、まずは国内統一が先決。配下の武将を駆使し、この時期をいかに迅速にクリアするかで、ゲームの流れは大きく異なってくる。いつまでももたついていると、他国の干渉を受け、せっかくの天下統一も夢のまた夢。他国の動向を横目にみながら薄氷を踏むような国内戦を乗りきり、１国を制圧したらまずは小大名のレベルに――。本格的な天下盗りへの第一歩である。現在暫定版をプレイしているのだが、担当する大名によって、配下の武将の能力や武将が率いる兵の士気はまちまち。九州の島津や越後の長尾は武将の戦闘力、士気ともに最高のレベル。ワタシの担当する信長は、それよりかなり落ちる。鉄砲を大量に買いつけることで、なんとかハンデを克服している次第。

――ということで、おおよその雰囲気、わかってもらえたかな!?

成りあがりは、戦国の世の基本

ゲームスタート時には、どの大名も豪族レベル。国内に敵を控えている。与えられた条件（大名自身の能力・配下の武将の能力など）の中、いち早く１国を統一し、小大名となることがとりあえずの目標。小大名になると開墾・楽市楽座など、国経営に関するコマンドを使用することができるようになる。また、戦国大名になるには名実ともに相当の実力を蓄えなければならない。この大名には天下統一が狙える――とシステムが判断した場合、初めて戦国大名の名が与えられる仕組み。早くビッグになってほしい！

豪　族
↓
小大名
↓
戦国大名

これがメイン画面だ

メイン画面には全体マップのほか、自国の石高、戦力、城の数など、プレイを進める上での基本的な情報が表示される。また、軍備→政略→合戦の各フェイズのコマンドはこの画面より指定。

質量ともに膨大なデータが要求されるゲームシステムをじつに要領よく１枚の画面にまとめているのが印象的。操作はすべてマウスでＯＫ。開発を担当しているのは名作『ロード・オブ・ウォーズ』の製作者とのことで、このへんいかにも、と思わせる仕上がりようだ。



 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（98とUを除く）／予価9800円〔税別〕／７月下旬発売予定

イラスト／中野豪

まずはコマンドについて話してみようかな

『天下統一』の基本的なコンセプトは、どうすれば本格的な戦国のＳＬＧが可能になるのか——ということ。たとえば信長には信長らしい戦略と戦術が必要となるし、島津には島津なりの方針が必要となる。いわば戦国時代をシミュレートするＳＬＧとしての筋目をしっかりと通している感じだ。『天下統一』では、(本格的なＳＬＧを追求するあまり）ともすれば複雑になりがちなコマンドを、軍備→政略→合戦というかたちにまとめ、プレイアビリティ（遊びやすさ）の向上をはかっているのが特徴的だ。まずはこのページでは、「軍備」「政略」の２つのフェイズについて紹介したい。

軍備：武将への俸禄（ほうろく）、徴兵、鉄砲の購入を行う。各武将には忠誠値が設定され、使用頻度（ひんど）が高い（酷使する）と低下する。また降伏した武将は、忠誠値が低い場合が多いので、確保しておきたい人材については俸禄コマンドで忠誠値をアップ。鉄砲の購入では、優秀な武将はもちろん、（とくに）戦闘能力が低い武将に優先的に与えると、弱兵のハンデをカバーできる。

政略：開墾、楽市楽座などの内政のほか、移動・築城など軍事に関するコマンド、敵将の引き抜き、同盟などの外交に関するコマンドを指定する。大名のほか、配下の武将を使ってコマンドを実行。内政・外交に関するコマンドでは、各武将に設定されている内政値によりその効果が異なるので要注意。軍事に関するコマンドは、戦略上不可欠。『天下統一』では、城単位に勢力を拡大、攻防を行うために、戦略上の要地（道路網が集中しているところなど）では築城コマンドで防備を固めておく必要があるし、移動では「必要な場所に必要な兵力を集中する」プレイヤーの戦略眼が問われる。

軍事と内政が、能力の２本柱だ

大名、武将の能力には、大きく分けて軍事と内政の２通りがある。このうち軍事は戦闘力の高さを表すもので、兵の士気にも影響すること大。一方、内政については内政コマンドが有効に使える他、籠城（ろうじょう）戦などでより低い費用で城攻めを行うことができる——という余得がある。従って、内政値の高い武将は戦闘力が低い場合でも、城攻めについては抜群の働きをすることになる。忠誠値も重要な要素。俸禄コマンドでこまめにアップ。

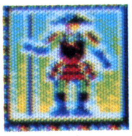


▲序盤スタート時の信長軍団です！

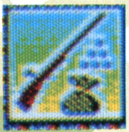
軍備　戦いの前準備。兵力を拡充して今後に備えるべし



俸禄：武将の忠誠値に大きな影響がある。人材は国の宝、俸禄コマンドで敵の引き抜きに備えるべし！

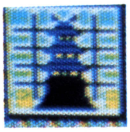


徴兵：フェイズ中、もっとも基本的なコマンド。大名の規模と、志願者数によって兵数(1:100人)が決定される。



鉄砲：弱将にとっては天の助け。戦闘時、敵に隣接せずして損害を与えることができる。単位は１＝100挺（ちょう）。

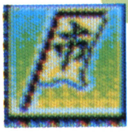
政略　内政・外交は国経営の基本。築城・移動は重要な戦略コマンドだ



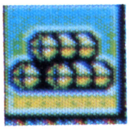
築城：戦略上の要地、戦いの焦点となる地で行うべし。費用的にも負担が大きいので、設定する場所は慎重に。



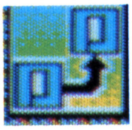
開墾：石高をアップする。内政値の高い武将を起用せよ。台風や旱魃（かんばつ）との絶えざる戦いがキミを待っている！



楽市楽座：町づくり。大名の収入に影響大。開墾と併せて、内政２大コマンドと称される。天下統一は金次第。



徴収：石高が下がる（国が疲弊（ひへい）する）のであまり使ってほしくないコマンド。でも必要なら涙をのんで実行！



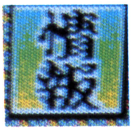
移動：合戦の前準備として重要。また、内政値の高い武将を疲弊した国に移す——といった使用法もおススメ。



同盟：四囲すべてを敵にまわすのは得策とはいえない。戦力を限られた地域へ集中するためにも使うがよろしい。



引き抜き：内政値の高い武将はヘッドハンティングしよう。ただし大名が力不足だとうまくいかない。



情報：味方が戦略を練っている一方、敵方も同様に動いている。敵情視察は戦国の世を勝ち抜くための必須科目。



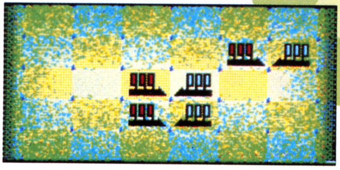
情報には、武将・国・勢力の３つがある。もっとも大きなレンジで情勢を参照するには勢力で。また戦略レベルでは国が有効となる。

優勇な武将はもちろん、弱将を有効に使うべし



◀合戦決定のアイコン。これですべては決定される!?

軍備・政略の各フェイズを終了して、準備万端整えたら、いよいよ合戦フェイズに突入。政略フェイズ中は小さくなっていた「勇猛だが事務能力はなし」といったタイプ（戦闘能力が高く、内政値が低い）の武将にとっては晴れ舞台。戦闘時には部隊は大きく3つ（奇襲用の独立部隊を入れると4つ）に分割される。3人以上の武将がいる場合にはそれぞれが1つの部隊として戦う。が、ここで要注意なのが士気値。この時代、実際の戦闘では、よほどのことがない限り、全滅などということはありえなかった。むしろ一方の士気の低下による「総崩れ」が勝敗の分かれ目、(敗北した側に)死傷者がもっとも多く出るのも追撃戦によるところが大きかった。『天下統一』ではこの辺の事情を再現。3つの部隊のうちひとつでも士気値がゼロになると、全軍が敗走する仕組みとなっている。従って、弱将を戦闘に参加させる場合には陣型や鉄砲の使用など、それ相当の戦術的配慮が必要となってくる。また、国によって、武将によって士気値に大小があるが、この設定の仕方がいかにも本格的。一度、豊後の大友氏でプレイしたことがあるが、島津兵の北上には悩まされた。とにかく強い！　同数では到底、勝つことあたわず。史実でも大友氏は島津に圧倒されることになっているが、その苦労のほどがしのばれる。また、信長が武田を恐れた気持ちが痛切に（！）わかるようになってきた。が、弱将弱卒によって勝つ。これぞ合戦のダイゴ味ともいうべきもの。それでは、下の合戦サブコマンドを要参照。



▲戦闘画面（ウインドウのみ）。ただしグラフィックは暫定版のもの

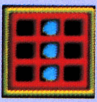


▲よーしよし、籠城戦に勝利！　敵が降伏してくれればラッキーなのだ！

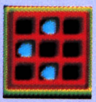


▲城攻め開始！　なかなか男ゴコロをそそるグラフィックなのでマル！

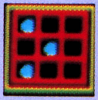
陣型一覧と籠城である



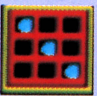
横の陣：3部隊の実力がほぼ同様の場合におススメ。敵の配置がわからない（こちらが先に配置）防御戦は、この陣型で。



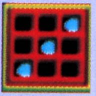
魚鱗の陣：弐部隊が突出。ここに最強の武将を配置する。ただし、鉄砲数が多い場合には無理をする必要もないだろう。



鶴翼の陣：壱、参に最強の武将を、弐には「お荷物」を配置する。この陣型にはかなりお世話(!?)になったもの。



雁行の陣：壱が強力。弐、参と続く。が、個人的趣味の問題か、鉄砲数に余裕がある場合、あえて突出し損害を受けることもない!?



雁行の陣：左とは逆に参が突出。左と併せてこの陣型の利点は、他の味方が弱く、短期決戦をはからねばならない場合に有効。



籠城：文字通り城にこもる。ただし、城にある程度の規模がなければいたずらに武将を失うことになる。そのときは潔く撤退をはかろう。

戦闘時のサブコマンドは6種類！



前進：敵に隣接したい場合、逃げる敵を追撃したい場合に使用する。ただし、敵の士気値により思わぬ反撃を受けることもある。



攻撃：もっともオーソドックスな戦闘法。敵に隣接した場合、通常はこのコマンドを選択。ただし、突撃に比べるとやや迫力に欠ける。



射撃：隣接していなくても敵に打撃を与えることができる。接近する敵に打撃を与えておいて、隣接したときに突撃。これワタシ流。



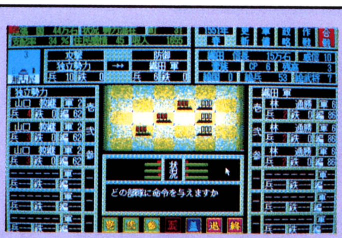
突撃：もっとも深刻な打撃を敵に与えることができる。ただし、こちらも相当の損害を覚悟しなければならない。慎重に行え！



後退：文字通りの意味。士気値が低下した場合など、いつまでも敵に隣接しているのは危険である。離脱して士気値を回復しよう。



交代：士気値が極端に低下した部隊は、このコマンドで予備の部隊と交代しよう。部隊が4部隊以上いる場合にのみ有効なので要注意。



▲これが合戦のフル画面。士気値（編：編成系数）が低い弱将同士の決闘です！



▲戦いは単純な殴り合いに終始。鉄砲さえあれば、もう少しハイレベルに戦えるのに



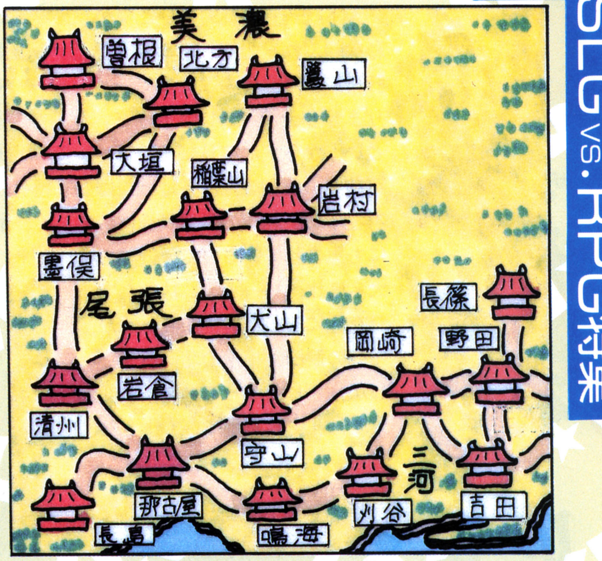
▲こうなっては兵の数が決定的な要素。林通勝、士気値ゼロになり総退却！

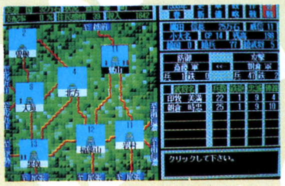
信長体験記。私はいかにして小大名となったか!?

さて、と。それでは織田信長序盤編、とりあえずは行ってみたい。スタート時、信長の勢力は清洲・那古屋の城主として15万石を食んでいるに過ぎない。美濃斎藤道三の後ろ盾があるものの、尾張を統一するのがここしばらくの課題。ま、徴兵を行ったお蔭で尾張では最強の豪族となった。柴田勝家を鳴海へ、佐久間盛重を岩倉へ、と。でワタシ信長は守山攻めで、ここは一挙に尾張の過半を制したい。伊勢長島の一向一揆は今回はパス。戦っても降伏してくれるわけじゃなし、とにかくいまだ非力な身にはやっかいな相手だ。ということで、合戦開始！　と、織田信光が犬山城に攻めこんだ！　信清よく戦ったものの力つきて切腹。まあこれで敵対する勢力が減ったことだし、やや戦力に不安のあった信長は空き城になった守山を占領。岩倉では佐久間盛重VS織田信安。兵力は11対15と劣勢ながら、盛重善戦し、籠城した織田信安を降伏せしめた。鳴海の柴田勝家vs山口教継は楽勝。教継はあえなく降伏。これで3つの城を手中に収め、信長31万石に成りあがった。

が、次のターン、敵の反撃は執拗を極めた。まずは長島の一向一揆が那古屋城へ襲来、兵力は6対20。織田軍たまらず退却したところを第2の打撃、宿敵織田信光が守山城を襲う。7対20の劣勢に、なすすべもなく敗退した。尾張統一を急ぐあまり、兵力を分散したのが敗因の1、と。2ターンを費やして手に入れたのは、結局鳴海の1城のみ。

さて、第3ターン。柴田勝家を那古屋城回復へ。信長の兵力を補充して、守山城奪回を狙わせる。が、先手は敵が取った。岩倉城の佐久間盛重、新たに信長の将となった織田信安のもとへ、ナント！　織田信光・一向一揆の連合軍が攻め入った。17対30！　圧倒的な不利である。ど、どーしようとあわてたものの、ここは盛重の戦闘能力に望みを託し、開戦。よーし、盛重の2個部隊が、うまいことに一向一揆に当たる。信安は強力な敵を引き受けることになるが、ここは逃げの一手。盛重が一向一揆を押している間、もっていてくれれば御の字だ。この戦いでは盛重軍が見事な働きを見せた。戦闘能力が高いとはいえ、2倍の兵力を持つ一向一揆を終始圧倒、防衛戦に会心の勝利を収めることができた。一方、信長は再び空き城になった守山城を再度掌握。同様に勝家も再入城。佐久間盛重の奮戦により、勝ち運に乗った信長は、なおも抵抗を続ける織田信光を犬山城に追いつめ自害せしめた。この間1年有余、いまここに信長起つ！　現在同盟国美濃の了解を得、しきりに近隣への出兵の機をうかがう状態である。





▲同盟国の城は緑にて表示。うーむ、堅城が多い。攻めるのが大変



▲三河。刈谷、岡崎の城をとりあえず奪取して、と。あとは一本道

開発者直撃インタビュー

――『天下統一』を取材にいったおり、お相手をしてくれたのは前号でも紹介した石川さん。『大戦略III』、『天下統一』のプロデュースと、いったいこの人はいつ寝るのか!?

本誌：さっそくですが、『天下統一』の戦国SLGとしての特長は？

石川：やはり合戦をメインにした領土拡大型のSLGであることでしょう。ただし合戦とはいっても、決して一筋縄では行きません。国マップを見てもらえばわかるように、ひとつの国にはいくつかの城があり、交通網によって結ばれている。この中で要所ともいえる地点、城を押さえていく。戦略ですね。あとは能力がまちまちな武将たちをどのように使いこなすか、まあ島津のような勢力は別として、弱い武将を率いてどうすれば合戦に勝てるのか、これが戦術的なレベルでのおもしろさとなっています。まあ、ガンバッてください。

本誌：大名のレベルを豪族→小大名→戦国大名に分けた理由ですが……。

石川：ひとつは戦国という時代に特有の「成りあがり」を表現してみたかったことと、もうひとつは豪族レベルでは戦闘システムの練習をしてほしかったんです。もっとも、負ければ練習も何もあったものじゃありませんけどね！

ということで『天下統一』、ただいまバランス調整のまっ最中。開発は順調とのことで発売が楽しみです！



▲この人が泣く子も黙る石川さんである！

各大名、各地域ごとにテーマがある、いわば戦国絵巻！

『天下統一』の魅力のひとつが、登場する大名の多彩な顔ぶれ。北は北陸奥・伊達氏から、南は大隅の肝付氏、薩摩の島津氏まで、メジャー、マイナーとりまぜ多士済々のにぎやかさ。武将数も総勢300人というから、かなり細かいレベルでの戦国ＳＬＧが可能なのだ。また、各地域には必ず特有のテーマが存在する。越後の長尾景虎は能力高く、配下の武将にも恵まれているので、(近隣の大名に比べ）一頭他に抜きんでた存在になる可能性が高い。が、甲斐の武田、相模の北条もまたしかり。したがって、北信、関東では、史実を地でいくような、長尾・武田・北条の衝突となることは必至なのである。

また九州では、大友氏にとって島津との抗争がなによりも重要なテーマとなる。北上する島津と正面から戦うか、守勢に転じ北九州平定に全力を注ぐか！

とにかく、各大名に与えられたテーマ、課題をいかに解決していくか、それが『天下統一』の目的だ。

中国

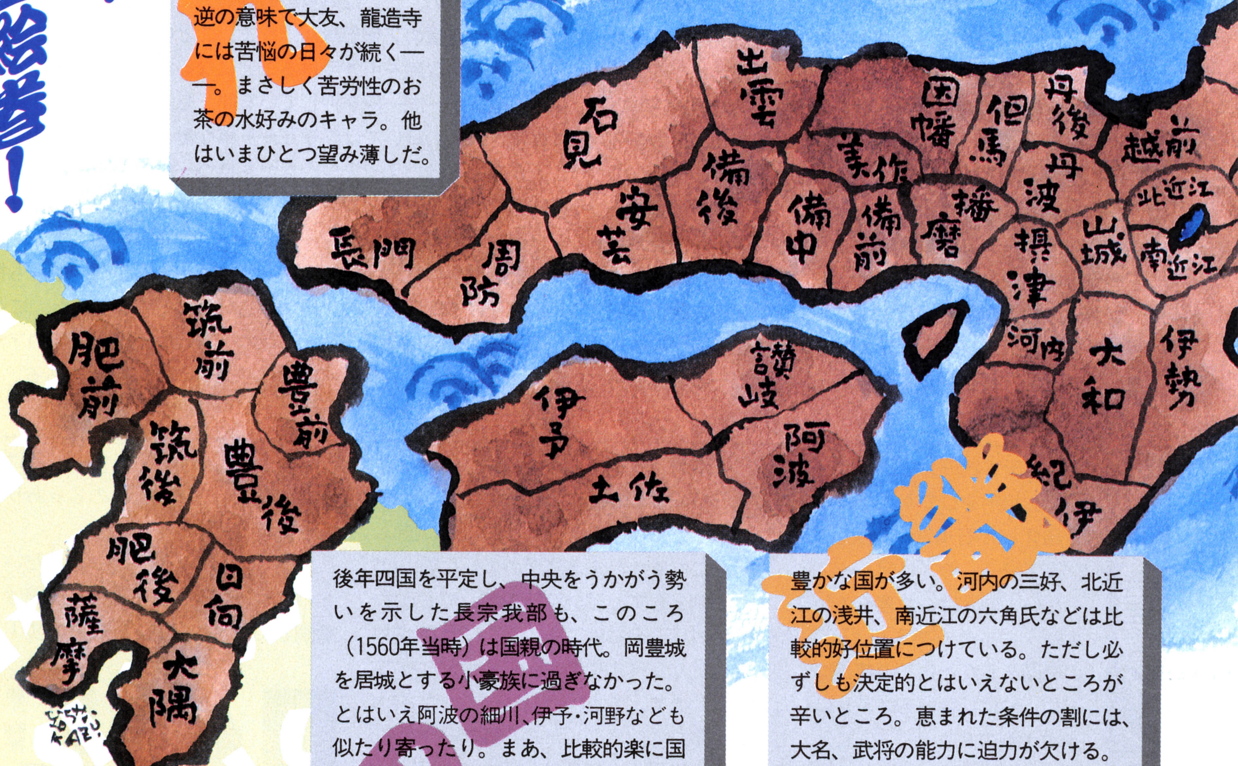
西部に強豪が集中している。安芸の毛利は武将の能力が高く、比較的有利に勢力拡大をはかることができるだろう。他には大内、尼子、宇喜多などが注目株。とはいえやや小粒なのが気になるところ。勢力を拡大し、戦国大名のレベルに達するには、なみなみならぬ努力（！）が要求される。各勢力が複雑に入り組んでいるのがこの地域の特徴といえる。

北陸

この地域は、他に比べるとほぼワンサイド。なんといっても越前・朝倉氏の実力は相当なもの。北近江・浅井との同盟関係で、南の守りは万全。加賀、丹後などの近隣諸国へ比較的容易に手を伸ばすことができるだろう。能登は地理的には恵まれた位置にあるが、北畠氏はいまひとつパワーに欠ける。ここは朝倉でビッグになり、他の地域の強豪と乾坤一擲の大勝負に臨むのが正解か――!?

九州

武将の能力、兵の士気とも最強の島津を筆頭として、大友、龍造寺がそれにつぐ。島津は九州の最南端に位置し、隣接する国も少ないので、国内を統一したあとはひた押しに北上可能。プレイヤーにとってはもっとも痛快なキャラだろう。また、逆の意味で大友、龍造寺には苦悩の日々が続く――。まさしく苦労性のお茶の水好みのキャラ。他はいまひとつ望み薄しだ。



四国

後年四国を平定し、中央をうかがう勢いを示した長宗我部も、このころ（1560年当時）は国親の時代。岡豊城を居城とする小豪族に過ぎなかった。とはいえ阿波の細川、伊予・河野なども似たり寄ったり。まあ、比較的楽に国内戦を乗り切ることができるだろうが、お隣の九州・中国・近畿ではその間にも強力な勢力が育ちつつある。くれぐれも井の中のカワズとなるなかれ！

近畿

豊かな国が多い。河内の三好、北近江の浅井、南近江の六角氏などは比較的好位置につけている。ただし必ずしも決定的とはいえないところが辛いところ。恵まれた条件の割には、大名、武将の能力に迫力が欠ける。とはいえ弱将を勝利に導く――これがＳＬＧプレイヤーの試練の道でもある。地道に勢力を拡大して、天下統一の機をうかがおう！

東北

東北には3つの勢力が割拠している。筆頭として、まずは北陸奥の伊達氏。2番手に出羽・最上氏、そして最後に南陸奥の葦名氏という力関係。とくに葦名氏の弱体は目立つ。プレイヤーとしては、義侠心(!?)を発揮して、なんとか救ってやりたい(担当してあげたい)ところ——というのはワタシお茶の水の趣味であります。この地域はイベントとして天災(大雪など)に見舞われる確率が高い。天下統一への道、容易ならぬものがあるが、ぜひガンバってください!



猛き者もついには滅びるなのだ!

それにしても戦国の世は弱肉強食。序盤、表をびっしり埋めていた大名も後半になるとひとり欠けふたり欠け、ついに残るは強者のみとなる——無残なり!!



◀序盤。青字が小大名。黄色は豪族



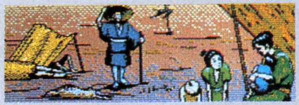
◀後半。長尾と朝倉が戦国大名に出世!

関東

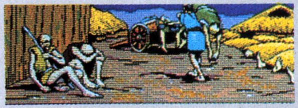
相模の北条氏が有力。武田・今川の盟約により、心おきなく(!?)関東制圧に専念することができる。ついで常陸の佐竹氏。下野、下総の勢力が弱体なので、早いうちに国内を統一、勢力を伸ばすことが肝要。大穴としては(私の趣味でいえば)安房の里見氏。北条との戦いに苦労が絶えない、通好みの大名。



▲不作である。石高が激減するぞォ〜!



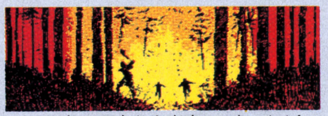
▲飢饉。この時代に生きるのはシビア!



▲疫病。隣国へ伝染する。恐るべし!

中部

甲斐・武田信玄と越後・長尾景虎が北信濃をめぐって激しい主導権争いを展開するだろう。2つの巨星の前に、他の大名はやや生彩を欠くが、美濃の斎藤氏がかろうじてそれにつぐ。ただし、この時期道三はすでに高齢。早いターンに死去する可能性が高いので、苦しい思いをすること必定。信濃の大名は……! 何もいうことはない。



▲山火事。不幸な出来事って多いなあ!



▲よ〜やく幸運の女神。豊作であります!

東海

戦国メジャー派にとってはこたえられない地域。尾張の織田を初め、駿河・今川、三河・松平とスター級がそろっている。織田をプレイする場合のポイントは、隣国美濃の動向。斎藤道三の死により同盟が解消するので、それまでにある程度の勢力を築くこと。また、今川は北条・武田との同盟により比較的プレイしやすい大名。史実とは逆に、本命はむしろこちらの方か——!? 松平氏の立場は非常に辛い。唯一の救いは武将の能力。

ササキの一言

主人公のくせして顔を見せてくれないなんて、なんて奥ゆかしいんだ。思わずほれて……なんてこたぁないって。



ソーサリアン 追加シナリオVol.4

宇宙からの訪問者

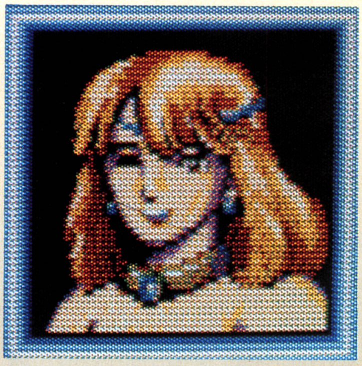
約半年ぶりの『ソーサリアン』新作シナリオ。今回は海や森、はては宇宙までを舞台にしちゃうビッグスケールの冒険が待っているのだ！

ついにベールを脱いだ新シナリオ

初めてファルコム以外の会社が手がけたということで、注目を集めている新シナリオ。しかもタイトルに「宇宙」なんてことばが入っているから、みんなも「どんなソーサリアンになるんだろう？」と気になっていたんじゃないかな？　いくつものシナリオがディスクに入っているのはいままでどおり。ただし今回のシナリオは４本だけで、５本目の代わりに「魔法のアイテム屋ＷＩＺ」という新しいお店が入っているんだ。なお、販売はソフトベンダー・タケルのみ。いままでのように、どこのパソコンショップにもあるわけじゃないので注意してね！

魔法のアイテム屋WIZ

ペンタウァに新しいアイテム屋WIZが開店しました。いままでにも魔法に関するお店はふたつあったけれど、ここではソーサリアン初登場の新しい魔法がかかっているアイテムを売っているのです。



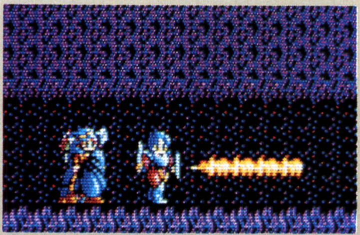
魔法の原料ともいえる「星」をかけてもらうのがペンタウァの町にある魔法使い（エスター）の家。望みどおりの魔法を、「星」の知識がなくてもいきなりかけてくれるのが「ユーティリティーディスク Vol. 1」の魔法屋さん。あたりまえのことだけど、どちらのお店もいままでに存在した120種類の魔法を対象としていたよね。ところがここ WIZ では、FLAME の強力版 H FLAME とか、CORONA（火柱）といった、いままでにない新しい魔法(40種類くらい用意されているとか)を手に入れることができちゃうんだ。ここでは手持ちのアイテムに魔法(「星」)をかけるんじゃなくて、魔法が宿っているアイテムそのまま売ってくれる（手持ちのアイテムは買い取ってくれる）システムになっている。これらのアイテムは武器としても、防具としても装備できるようになっているゾ。



▲メニューで「ソーサリアン特別コーナー」を選ぶとＷＩＺに来ることができるんだ



▲中では女性の店員さんがアイテム紹介をしてくれる。売っているアイテムは毎回変わるゾ

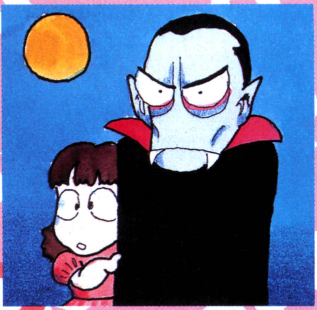


▲CORONA の魔法を使ってみたところ。まるで火炎放射器みたいだね！

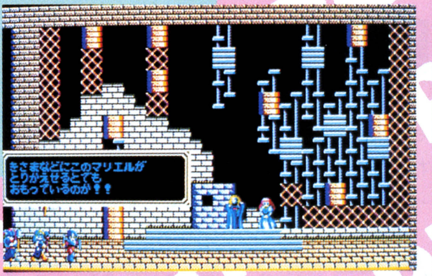
 ●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC9801シリーズ／6月10日発売予定、PC8801SR・VA、X1-t／7月中旬発売予定／3500円［税込］

マリエル姫を吸血鬼から助け出せ

Vol.4-1 愛と悲しみのバンパイヤ



ラステル王国のマリエル姫が、400 年前に眠りについたはずのバンパイヤ、ジャレスにさらわれてしまった。生まれつき病弱だった姫だけに、安否が気づかわれるのだが……。国王からの要請をうけたソーサリアンは、さっそくジャレスの住む神殿へと向かった。はたして姫はどこにいるのか?



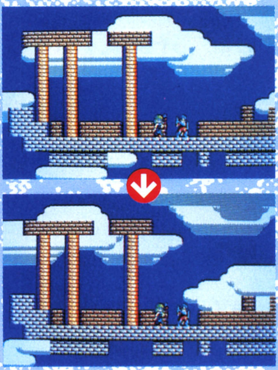
作品別注目度ベスト3

第3位 背景に注目!

ゲームに直接関係しているわけじゃないけど、窓越しに見える背景なども、ちゃんとスクロールしているんだ。このへんもチェックしてね!



▲実際にスクロールしているのは手前の建物だけなんだけど、プレイしてみると新鮮に感じる



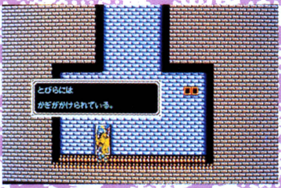
▲このシナリオのクライマックスシーン。後ろの雲が流れていくのがわかるかな?

第2位 トラップに注意!

この追加シナリオにも、トラップがいろいろなところにしかけられている。トラップに引っかかっても、あわてないで対策を考えよう。



▲一見なんでもない通路だけど、いきなり床がなくなっちゃう!



▲下は逆さツララだし、部屋から出ようにも扉にはカギが……



▲何か秘密がありそうな場所なのに、マグマが邪魔をして進めない

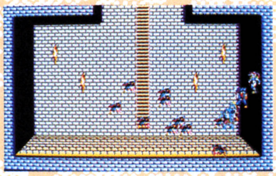


▲火の消えているたいまつがあったので、火をつけてみたけど……

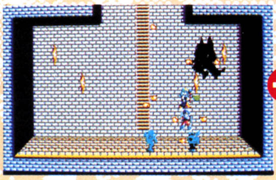
第1位 敵キャラに注目!

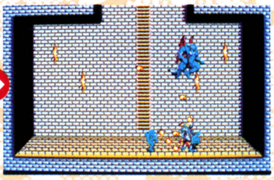
このシナリオの目玉ともいえるのが、右のファイヤー・ゴーレム。画面の半分はあろうかという超デカキャラだ。こんなヤツが動いちゃうんだから、もうビックリ!

このほかにも、数多くの魔法を習得している(RESURRECTも使ってくる!)アークデーモンなんて強敵も出てくるのだ。

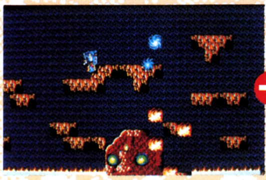


▲13匹でいっせいに攻撃をしかけてくるプチデビル。油断するな!



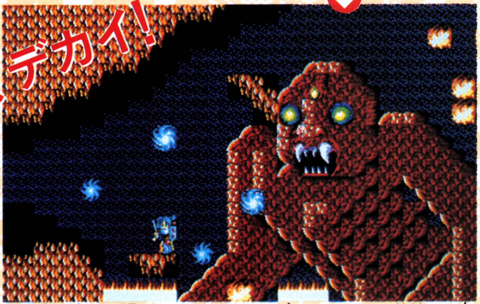


▲一度や2度やっつけたところで、すぐに生き返るアークデーモン





デ、デカイ!

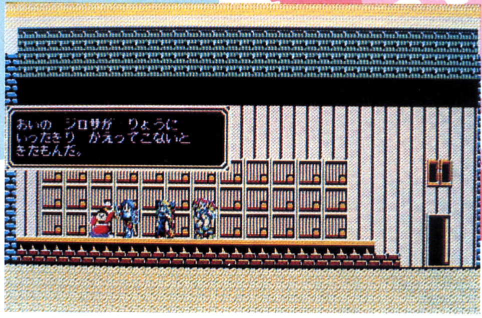


▲溶岩の海から現れるファイヤー・ゴーレム。ソーサリアンたちが豆つぶに見えちゃうほどの超ビッグサイズ!

海に起こった異変の原因を探れ！

Vol.4-2 海は広いな

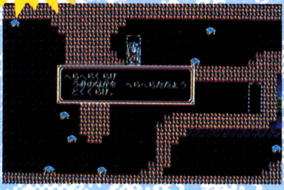
マリスの港では漁師たちが困りきっていた。最近、なぜか魚が獲れなくなってしまったからだ。さらには、漁に出かけた舟がことごとく沈んでしまうという事件も起こり、いまでは漁に出る者がいなくなってしまった。海にいったいどんなことが起こったのか？



作品別注目度ベスト3

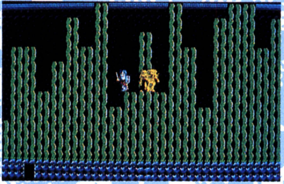
第3位 敵キャラに注目！

舞台が舞台だけに、出てくる敵も海に住むものばかり。なかでも、ちょっとさわるといきなり繁殖する（？）こんぶはとってもユニークな存在だ。


▲ザコキャラといえ、へらへらクラゲには注意。毒を持っているゾ



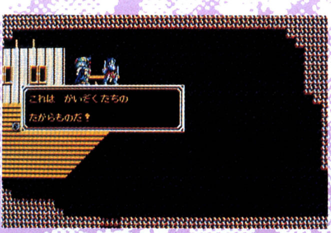
▲ソーサリアンたちが宝石を持っているときだけ現れるうつぼ


▲ふだんはおとなしいこんぶ。さわるとすごい勢いで繁殖するのだ

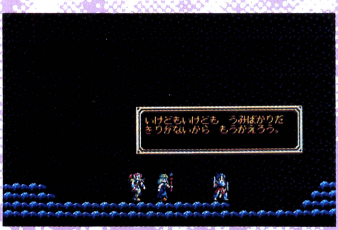

▲デロルきんちゃく。倒すためにはあるアイテムが必要なんだ

第2位 海中に注意！

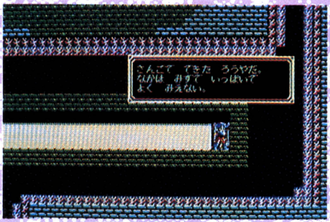
ひとくちに海のなかといってもじつにさまざまな場所がある。洞窟やサンゴでできた牢屋があったり、難破船が沈んでいたり……。当然、アイテムがないと通れないところもあるゾ。



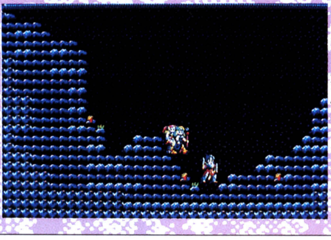
◀難破船を調べていたら宝物を発見したゾ

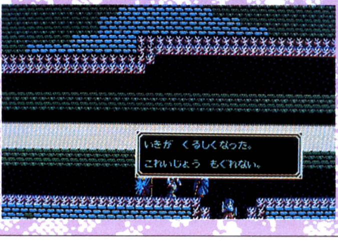


◀海をずーっと行くと、無限ループになっている



◀サンゴでできた牢屋。中にいるのはだれ？


◀ある方法で海を進むと、こんな場所にもこれる



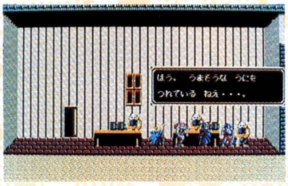
◀下になにかありそうなのに行けないなんて……

第1位 NPCに注目！

ムラサキうにの王子（ムラサキうに一族の長男）がこのシナリオのＮＰＣ。もし殺されちゃっても、弟が代わりにパーティに入ってくれるんだ。しかもその弟ってのが何十人、何百人といるからいくら殺されてもへっちゃらなのだ。すごいなぁ。



▲初めてムラサキうにの王子と出会うシーン。個性的なキャラだね



▲王子を連れたまま町の人と話をすると、こんな反応が……

もし、やられちゃっても……



▶王子が元気なときの一族の反応は、こんな感じ。人気者だね！



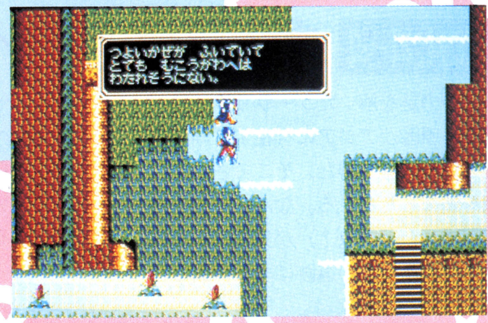
◀ところが殺されちゃってから会いに行くと……



▶すぐに兄そっくりの弟が名乗りをあげてくるんだ！

地震を引き起こしている正体は？

Vol.4-3 食虫植物の森



森の奥深くにあるチェリルの村では、最近ひんぱんに地震が起こっていた。村人は「神様のお怒りに触れたせいだ」というのだが……。原因を探るために森に踏みこんだソーサリアンたち。そこで彼らが見たものは、毒を持った食虫植物と、巨大化した虫の姿だった！

いったい、この森になにが起こったのだろうか？

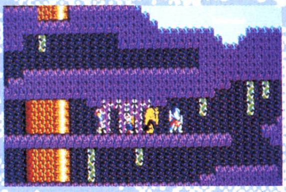
はじめのうちは、苦しんでいる村人を助けてあげるだけでせいいっぱい。とてもじゃないけど、この不気味な森のカラクリを解き明かすことまで手がまわらないんだ。それどころか、となり村へも行けないっていうんだから情けないよね。でも、プレイ中に何度も起こる地震が、じつは重要な役割を果たしていて……。

作品別注目度ベスト3

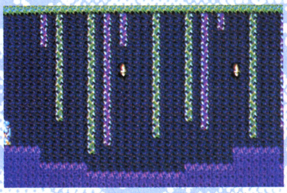
第3位 不気味な森に注目！

毒々しい色使いが特徴的な不気味な森。見ているだけで気持ち悪くなってしまうほど。奥には、何者かを祭っている祭壇もあるゾ。


▲森の入口。ムラサキ色の食虫植物が生い茂っているのが見える


▲食虫植物にさわっちゃうと、当然ダメージを受ける。注意しよう


▲森の奥にある祭壇。あることをしたら、通路が現れたゾ！


▲森にはこんなに広い場所もある。この先にはなにがあるんだろう？

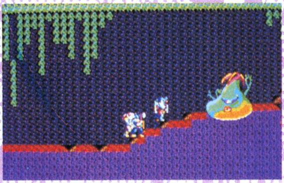
第2位 敵キャラに注意！

このシナリオでは、巨大化してしまったバッタやアリという虫たちが敵として登場してくる。なかでも女王アリ率いるアリの大群には要注意だ。


▲ベトベトほうしは頭にはりついてダメージを与えてくるんだ


▲群れをなしていきなり襲いかかってくる肉食バッタ

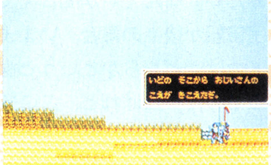

▲巨大アリの親玉、女王アリ。結界を解かなくては……


▲食虫植物ベララの母親。ほかにも父親や子どももいるんだ

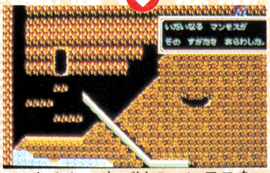
第1位 奇怪な事件に注目！



森に起きた異変はいうにおよばず、井戸の底から老人の声が聞こえたり、氷漬けのマンモスが登場したりとじつにいろいろなことが起こるのだ。


▲井戸にあるアイテムを投げこんだら、おじいさんの声が……




▲なんと、氷づけのマンモスを発見！ あるアイテムを使うとその氷を溶かすことができる。そして肉を手に入れるのだ！


▲ゲーム中ひんぱんに起こる地震。何が原因なんだろう？

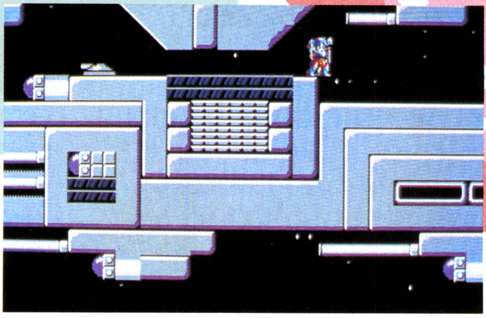

▲地下道の奥で、白骨死体を見つけた。気味悪いなぁ

そして舞台は、ついに宇宙へと…

Vol.4-4 未知なるものへ

3つの謎を解いたソーサリアンは、異変の原因がアジアに存在する湖にあるという情報を得た。そこでさっそく湖を調査したところ、なんと異なる文明が残した遺跡（？）が見つかったのだ！　しかもこの遺跡はまだ稼動していて、ソーサリアンたちを異なる場所へとワープさせてしまったからさあ大変。彼らはペンタウァへと帰ってくることができるのだろうか？

ついに『宇宙からの訪問者』という意味が明らかになる。いままでの『ソーサリアン』には見られなかった新しい演出も用意されているから、お楽しみに！



作品別注目度ベスト3

第3位 田んぼに注目！

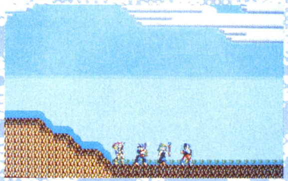
岩が水をせき止めてしまったために作物が枯れそうになっている田んぼ。岩を取り除いて、作物が育つところをぜひ見たいところだ。



▲この川から田んぼへ水を引いていたんだけど、これじゃあ……



▲困っている人を助けないワケにいかないじゃない！　まかせて！



▲やった、岩をどかすことに成功したゾ。これで田んぼも安心だ



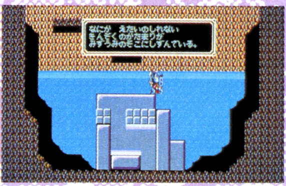
▲スクスクと育っているね。刈り取るにはまだ早いかな？

第2位 謎の湖に注意！

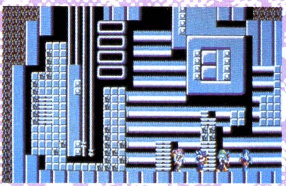
いままでの異変に深く関わっているという湖。その底には謎の文明の手による機械が沈んでいたのだ！　メカの立ちならぶ内部で彼らが見たものは……。



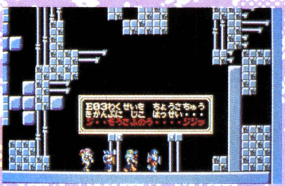
▲水がにごっていてなにも見えない。ダメージまでくらっちゃった



▲水が減って湖底が見えるようになった。これはなんだろう？



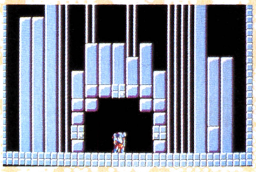
▲中に入ると、メカのかたまりが——だれだつくったのかなぁ



▲うーん、いったいなんのことだかわからないよぉ！

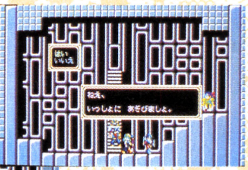
第1位 宇宙船に注目！

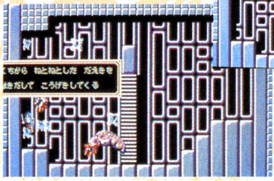
「まるで『スタートレーダー』みたい」なんて声が聞こえてきそうな巨大宇宙船が後半の舞台。いままでに出てきたメカは、どちらかというと歯車に代表されるものだったけれど、ここでは当然メタリックな最新鋭の（？）メカが登場するのだ。砲台はレーザーを撃ってくるし、いままでとはかなりちがった印象を受ける場所だ。



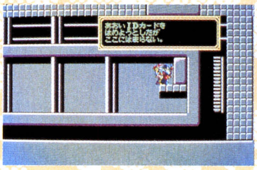
▲湖の底から、こんなところにワープさせられちゃった

▶女の子から、こんなことをいわれちゃった。やっぱり遊んであげるべきかな？

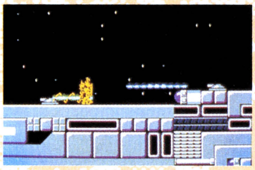




◀「はい」って答えたら、いきなりイモムシに変身して攻撃したきた！



▲ＩＤカードが役に立つと思ったんだけど、ダメみたい



▲外に出てくると、砲台からレーザーを浴びせられた！



▲この女の子は、人の心を読むことができるんだろうか？

お茶の水の一言

RPG界のエースもシナリオ集による連投でヨレヨレ!?　うちの4番打者『大戦略3』が引導を渡すもんね。

ソーサリアン班 Keiko組

2カ月ほど本来のKeiko組をお休みしちゃったので、今月はなんと50倍という競争率になっちゃったイラストコーナー（ゴメン！）。今後なるべく多くの作品を載せるようにするから、今月ボツになっちゃった人もこれにこりないでまた投稿してね！ あと、情報を送ってくれる人は機種名を書くのを忘れずに！



情報&イラストコーナーだぞ!

まずはディスク入れ替えテクによるお金もうけ技です。『ユーティリティーディスク Vol. 1』で「道具を買いたい」を選んだあと、何もしないで「MENU にもどる」を選びます。そのときにディスクを『ピラミッドソーサリアン』にとりかえればＯＫ。お金のほかに、むちゃくちゃなパラメーターを持つアイテム PROTECT なども手に入るよ。埼玉県のナイレクロスくんの情報でした。

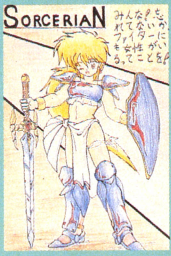
おつぎは不老不死では取れないアイテムを入手する方法。①不老不死ではないキャラをひとりつくり装備と薬を買わせる。②パーティを組むとき、2番目か3番目にそのキャラを入れる。③冒険に出発したらそのキャラを先頭にする。④アイテムを取ってきたら『ユーティリティー…』の道具屋を利用してアイテムを持ちかえる。こちらは富山県の砂原裕くんから。ありがとっ♡



▲兵庫県の高島大くん。これからもヨロシク！



▲東京都の LANCE さん。アーサーえらい！



▲長野県のねことむくん。かわいい♡



▲東京都のＡＯＩくん。おめめがラブリー♡



▲兵庫県の吉野宏樹くん。まぁ、おちゃめ！



▲神奈川県の SATAN 坂貴紀くん。♡♡♡♡



▲愛知県のデ・バルガスくん。たんこぶの原因はやっぱり……



▲北海道の夕霧さん。こんなところで寝たらかぜひくぞぉ！

情報・イラスト大募集中!

お便り待ってます♡　なお、情報を送ってくれるときはなるべくていねいな文字で書いてね！ あて先：〒102 東京都千代田区九段南４－７－16市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部「KEIKO 組ソーサリアン班」係

コミック版続々刊行中!

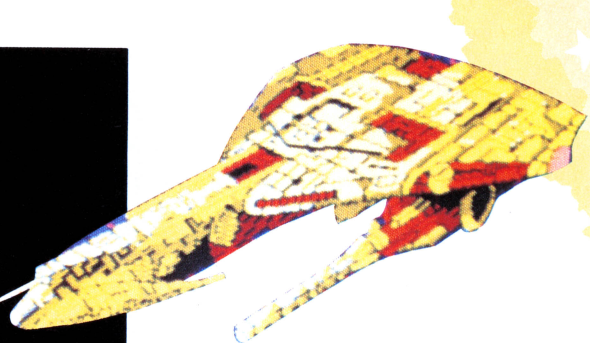


▲最新刊「不老長寿の水」。迎夏生作、490円、角川書店刊

ご存じ、ドラゴンコミックス版ソーサリアンシリーズ、①～④巻が発売中!! なんだけど、売切れ店続出で一部の方々にはご迷惑をかけました。

そこで前売情報。7月は豊島ゆーさく先生の「メデューサの首」、9月が真鍋譲治先生の「天の神々たち」、10月は沢田翔先生の「呪われたオアシス」と続々登場します。お楽しみに！





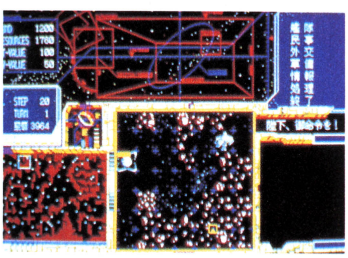
評判のよかった『シュヴァルツシルト』につづき、工画堂が放つ第2弾『シュヴァルツシルトII・帝国ノ背信』は、前作を上回るスケールの大きなSFシミュレーション。動乱と流血の銀河世界を、キミは勝ち抜いていくことができるか!?

歴史の流れをわがものとせよ！

さて、『シュヴァルツシルトII・帝国ノ背信』は前作の『シュヴァルツシルト』につづき、工画堂が世に問うＳＦシミュレーションの第２弾だ。このシリーズのもつコンセプトはシナリオ・シミュレーションであるということ。これはどういう意味かというと——。

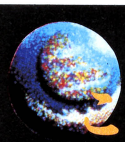
たとえばある世界の歴史を考える場合、２通りの異なった物の見かたがある。すべての事件は必然的に起こる（起こるべくして起こる）ものだという見かたと、そうではなく、すべては偶然に左右されているとする見かた。『シュヴァルツシルト——』のように銀河世界という特定の世界（歴史）をシミュレートするタイプのＳＬＧでは、このへんのバランスが非常に難しいところ。前者に偏れば、無味乾燥で、プレイヤーの自由度が低いものができあがってしまうし、後者に偏れば、ＳＬＧとは名ばかりの夢物語ができあがってしまう。というわけで、その点に真っ向から取り組んだ結果がシナリオＳＬＧ。要所要所に（シナリオとして）世界的な規模のイベントを配し、大きな意味での歴史の流れを形づくっている。プレイヤーは銀河世界のある国の指導者として、その流れのただ中にいる。歴史の流れをわがものとして全銀河に覇権を打ちたてるか、流れに逆らって滅びの道へ至るか——プレイヤーの冷静にして大胆な戦略眼が要求されるところだ。壮大なテーマのＳＦシミュレーションといえる。

おなじみ、メイン画面です！

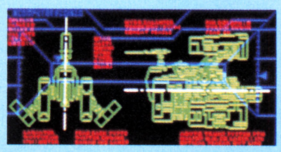


▲『シュヴァルツシルト——』の操作性の良さは以前より定評のあるところ。立派！

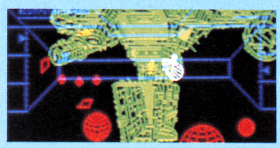
メイン画面は前作に比べグレードアップ。とくに工画堂ならではのビジュアル・グラフィックにいっそうの磨きがかかっているのがうれしいところ。画面上のコックピット風のウインドウには戦闘時にさまざまなグラフィックが表示される。また、操作はマウス、キーボードとも可能でプレイアブルに仕上がっている。

 惑星戦はこんな感じ

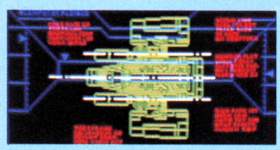
IIの特長のひとつは、アニメ処理にかなりの神経をつかっていること。下の写真など、いかにもＳＦしている。



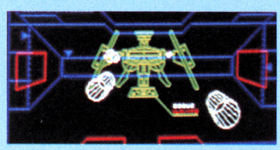
◀戦艦の正面・側面図。いかにも、という感じ



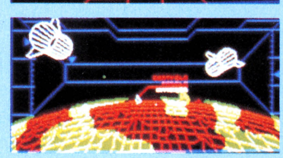
◀惑星攻撃か。母艦より侵攻部隊射出!?



◀戦艦を上部から見た。ＳＦ映画のノリだね！



◀ミサイルを発射しているところか。危ない！



◀惑星上の攻撃目標が示される。雰囲気がよいな

 ●工画堂☎03-353-7371●PC9801シリーズ／9,800円〔税別〕

戦闘 戦術的センスが極限まで試される！

外交を基本とした戦略のほかに、『シュヴァルツシルトII』ではもうひとつの重要な要素として、艦隊戦を中心とした戦術レベルでの戦闘がある。いかに戦略的な優位を確立していても、戦闘に敗北してはせっかくの優位も崩れかねない。ということで、このフェイズでの勝利の決め手は艦隊の士気・継戦(補給)能力と戦艦の能力。まずは士気について述べれば、このゲームでは艦隊の士気が（戦闘能力のアップなど）勝敗を決める上で決定的な要素となっている。常に士気値をアップしておくことは必須。敗北すると大幅に低下するので、勝ち目のない戦いは極力避けたい。プレイヤーの戦闘指揮官としての判断力が試される。

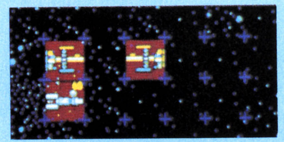
継戦能力では膨大な物資・資源を必要とする宇宙戦の補給面をシミュレートしている。この能力しだいでは、少数の部隊で継戦能力の低い敵の大部隊を破ることも可能だ。

また、戦艦にはＦタイプ（Fighter：戦闘機）とＢタイプ（Bomber：爆撃機）の２種類があり、それぞれ開発投資によりバージョン・アップする仕組みとなっている。このうちＦタイプは艦隊戦を得意とし、Ｂタイプの護衛任務や惑星へ侵攻してくる敵艦隊の迎撃などに使われる。Ｂタイプは爆撃機として、惑星攻撃・占領に不可欠。この２種類の異なるタイプの戦艦を時と場合に応じて、どのように組み合せ、使いわけていくかが、勝利のためのキーポイントとなるだろう。

毎度おなじみ艦隊戦はこんな感じ！



◀義を見てせざるは…というが、同盟国を救援


◀ネコマークがついているのが、敵の旗艦だ

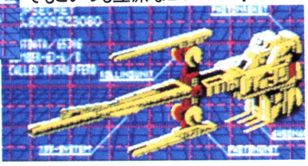


◀戦いの後の静けさ——勝利の美酒に酔うべし

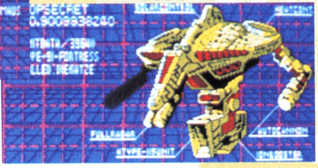
これが宇宙戦の主役たちだ‼

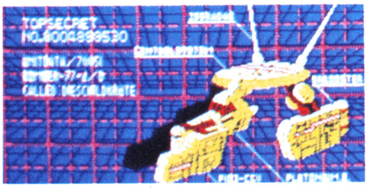
FighterとBomber、それぞれに重要な役割を持った宇宙戦の主役だが、まだまだ兵器のタイプは多数ありだ！

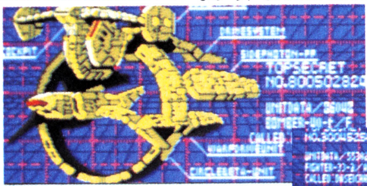

▲DIEBRAUTENTE
（おしどり）
EタイプのFighter。この艦を生産するのがとりあえずの目標

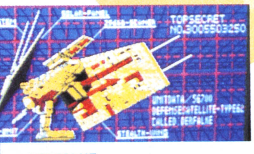

▼DASNILPFERD
（かば）
やや頼りないイメージがソンなヤツ。でもこいつも立派なBomber！

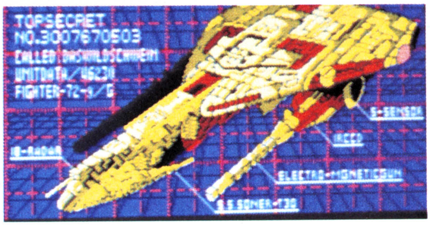

▲DIEFLEDERMAUS
（こうもり）
Fighter。Cタイプはややロートルながら、まだまだ戦える！

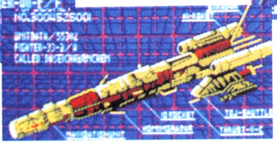

▼DIEKATZE
（ねこ）
要塞に"ネコ"だなんて、何というミスマッチ感覚！ ま、いいけどね

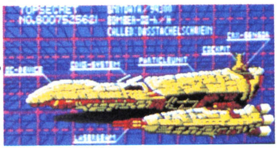

▲DIESCHILDKRÖTE
（かめ）
惑星攻撃の主役、Bomber。Dタイプは中堅どころか!?


▲DERNORDPOLBÄR
（しろくま）
うーむ、この雰囲気はやっぱりBomber！


▲DERFALKE
（たか）
シュヴァルツ名物、防御衛星。惑星住民の命の綱なのでアル！


▶DASWILDSCHWEIN
（いのしし）
Gタイプ、最高級のFighterのひとつ。エライヤツだ！


▲DASEICHHÖRNCHEN
（りす）
このスリムさはやっぱりFighter。でも、Ａタイプは弱小クラス


▶DASSTACHELSCHWEIN
（やまあらし）
打撃力に優れた最新鋭のFighter

動乱の銀河を制する者はだれか!?

エスパニアンとイストラムーというふたつの軍事大国の争いを中心として、動乱の嵐が吹き荒れる銀河世界──。プレイヤーはこの中で辺境の比較的弱体な1国（オーラクルム）を率い、海千山千の諸列強と、時には手を結び、時には最後通牒を発し、全銀河を統一していかなければならない。外交戦略はこのゲームの基本中の基本。各国それぞれに利害があり、攻守同盟・不戦同盟が網の目のようにはりめぐらされている。

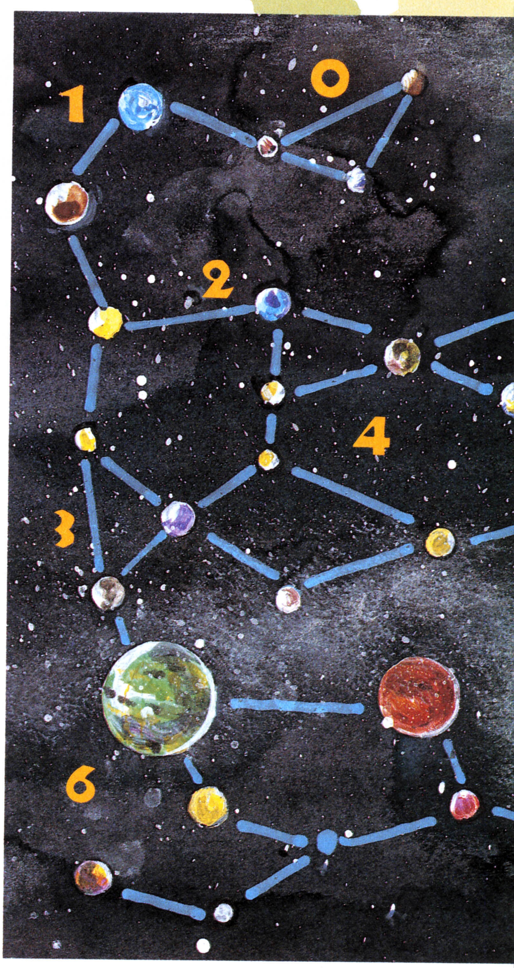
たとえばある国と開戦に踏み切ろうとする場合、その国がどのような外交政策をとっているのか、事前の調査が必要不可欠。下手に手を出そうものなら、背後に控えている大国が介入してきて、取り返しのつかないことにもなりかねない。戦略としての外交戦が、非常にスリリングにシミュレートされている。



▲うーむ、この男の正体、いまは謎というしかない。それ以上、何の資料もきていないのだ。許してちょーだい！



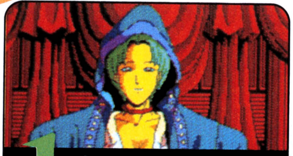
▲このオッサンだれ!?　なんて失礼なこというと、後がコワイぞ。人品卑しからぬ風貌をしている。きっとどこかの国王!?





0 オーラクルム

プレイヤー担当国。王国ながら民主的な政治体制を持つ立憲君主国。近年、同盟国トリスティアに対するロッサリアの侵攻により、急速に軍備を拡大しつつある。



1 トリスティア

星系最小の国家。小惑星のため、資源開発の遅れが目立ち、ほとんどの資源をオーラクルムからの輸入に頼っている。現在隣国ロッサリアの侵略にさらされている。



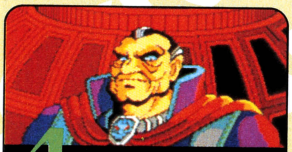
2 ロッサリア

北の蛮国と呼ばれる軍国主義国家。ゲルーマン、グレイブリーの後ろだてを得て、トリスティアに侵攻。オーラクルムとの衝突は時間の問題となっている。



3 ラターニア

小国ながら資源に恵まれているため、この豊かな国を狙うロッサリアやゲルーマンとの間で紛争が絶えない。外交方針は信義・誠実を重んじるお国柄。



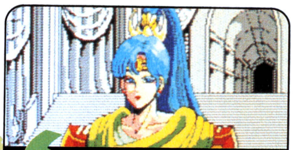
4 ゲルーマン

ロッサリアの北の蛮国に対し、南の蛮国と呼ばれる。領土拡大のため、ロッサリア、グレイブリーと友好条約を結び、虎視眈眈（こしたんたん）とラターニア侵攻の機をうかがっている。



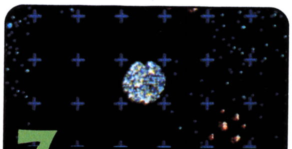
5 グレイブリー

ロッサリア、ゲルーマンとの間で三国枢軸を結ぶ。3カ国中、最大の兵力を持ち、その指導的役割を担っている。両国の対外強硬策の影の黒幕であると思われる。



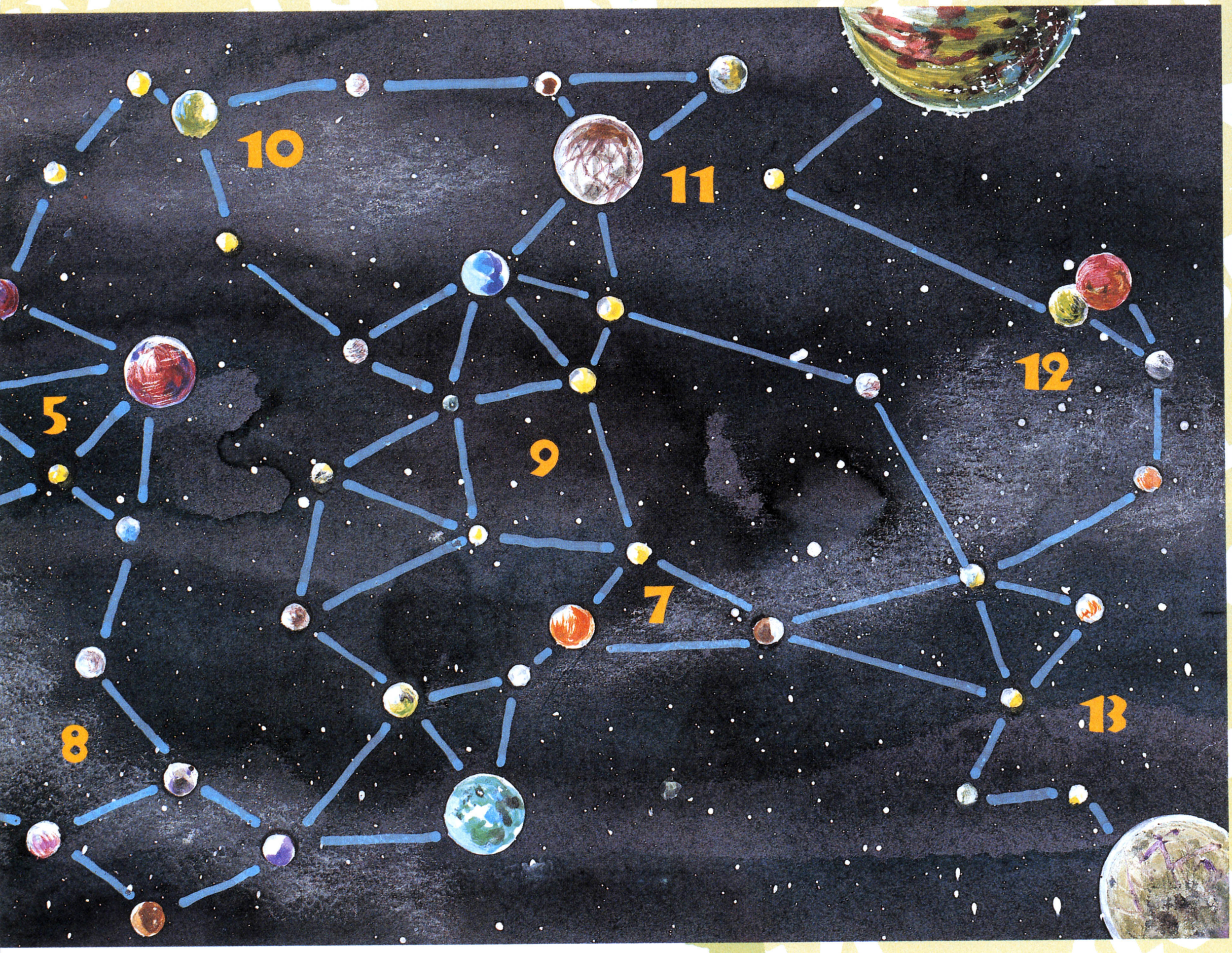
6 ワルキリュア

閉鎖的な国情で、外交はあまり盛んではない。全人口の80パーセントが女性で占められる特殊な国でもある。女性による軍隊を持ち、その強さには定評がある。



7 アンウィンカ

イストラムー、エスパニアンの両軍事大国に挟まれている関係上、古くから対立を続ける2国の調停役を務めてきた。が、近年は冷戦が深まり一触即発の状態である。





8 イストラムー

建国より千年を経た軍事大国。大国の名にふさわしい高度な科学力・経済力を持ち、シュヴァルツシルト銀河に大きな影響力を持つ。現在エスパニアンとの冷戦が激化。



9 コルテナチス

元々はふたつの国が統一されてできた国。植民惑星に対する重税などから、内部では反乱の動きが見える。軍隊の力によってかろうじて制圧しているのが現状である。



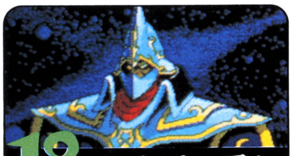
10 モーゴルハン

小国ながら精強な軍隊を持つ。好戦的な国民性で、直情的な傾向があるため、外交上のトラブルが非常に多い。近年軍隊の動きが活発化している。



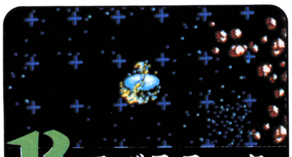
11 ポートガルー

かつての大国。現在その勢力は見る影もなく、軍事・経済などすべての面で国力が低下している。隣国エスパニアンとの条約によって保護国となりつつある。



12 エスパニアン

過去数回の侵略戦争によって、急速に勢力を拡大した軍事超大国。策士として有名な現皇帝のもと、反イストラムーの立場を一貫して表明している。



13 アズラテック

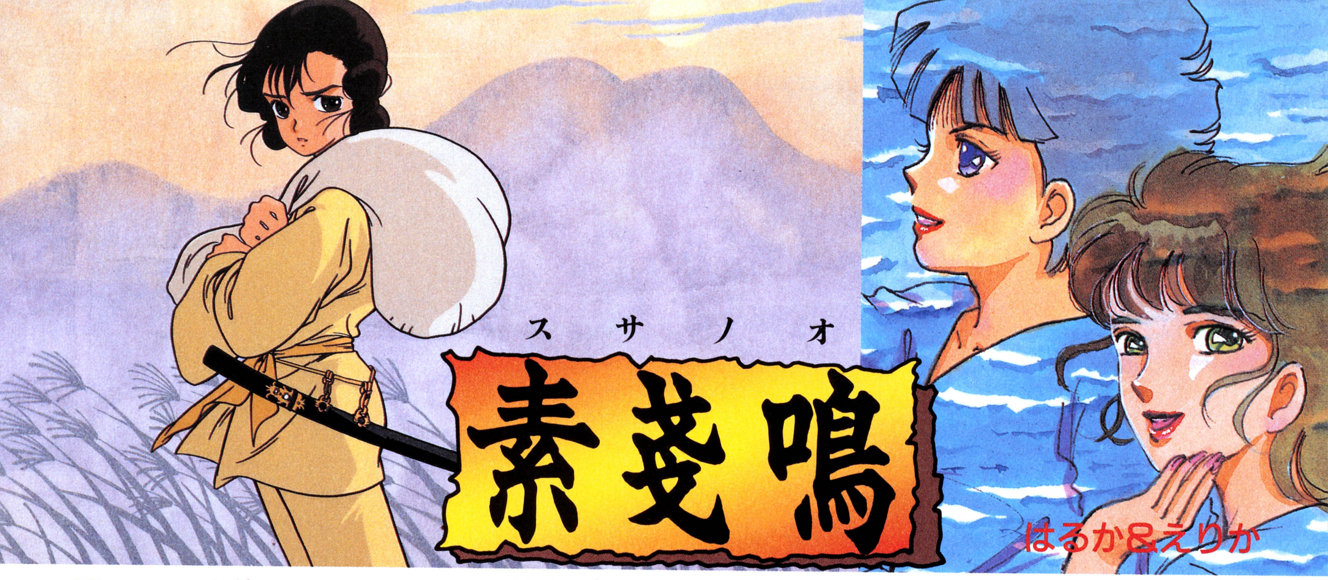
伝統的にエスパニアンの侵略を受けやすく、過去の戦争によってその領土をつぎつぎと併合されてしまった。現在は休戦中だが、いずれ再戦となる模様である。

風雲急を告げる弱肉強食の世界に勝ち残り、全銀河に覇権をうちたてるためには——!? 戦略としての外交から、戦術的なレベルでの艦隊戦まで、広い視野が要求されるSLGだ。

ケイちゃんのひと言

「シナリオ重視」なんて、RPGの専売特許だと思ってたのに、SLGでやられちゃうなんて……。領空侵犯よ！

イラスト／渡辺天留子



へい、お待ち。エニックスの新作RPG『スサノオ』情報、第3弾だよ。今回はいっちゃん気になる登場人物や戦闘シーンを中心に、ゲームの核心にグイグイ肉薄しちゃうつもり。期待してぴょん♡ 主人公のライバルや、旅のとちゅうで出会うひとびと、そして新顔モンスター…物語を盛り上げる、楽しいワキ役たちを見ると、このゲームの魅力がビンビン伝わってくると思うよ。さ、いってみよー。

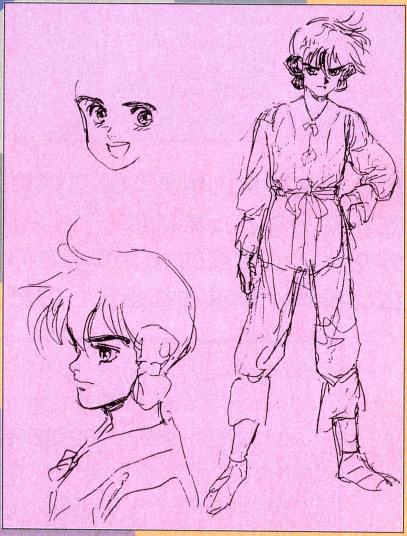
これはキミが創る新しい日本神話なのだ

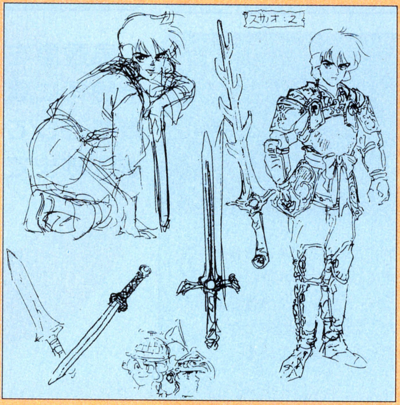
スサノオのお話って、みんな知ってるよね。日本をつくったイザナギ、イザナミというふたりの神様の息子にして、太陽の女神アマテラスの弟。つまり王子サマみたいなもんだよね。血統はいいんだ、この人は。ところが、とんでもない乱暴者で、ついに神の国タカマガハラを追い出され、地上に降臨。そして人間たちを苦しめていたモンスター、ヤマタノオロチを退治して英雄になるワケだ。ま、ほかにもいろいろ、この人のエピソードはあるんだけど、超有名なのは、このあたり。そして、このゲームももちろん、このスサノオ伝説を下敷きにしてるのだ。ただ、ちょいとばかり解釈が違うんだけどね。

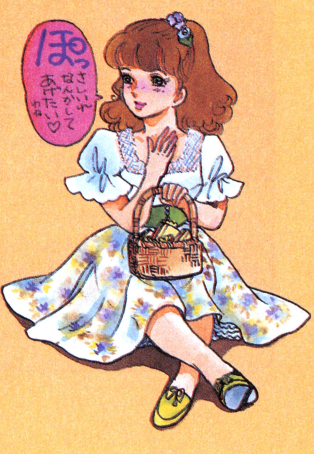
というのも、このゲームの主人公の名はスサノオならぬ「煌華の尊（こうがのみこと）」。地上に降臨したタカマガハラのプリンス、という設定は同じなんだけど、べつに乱暴をはたらいて追い出されたワケじゃない。タカマガハラと対立する黄泉（よみ）の国の侵攻を受けて、やむをえず地上に逃れてきたんだ。そして、黄泉の国を打ち負かすために必要な、伝説の「スサノオの力」を手に入れるべく旅に出る。その力がどこにあるのか、どんなものなのかは、冒険を続けるうちにわかるはずだよ。

タカマガハラの皇子サマか、

大きく澄んだ瞳、りりしい横顔。これが、スサノオの力の後継者として神々に選ばれた、煌華の尊なのね。邪鬼の美しさも捨てがたいけど、はるかとしては、この無邪気で繊細な美少年ぶりに1票を投じちゃう。なんたって主人公だもん！



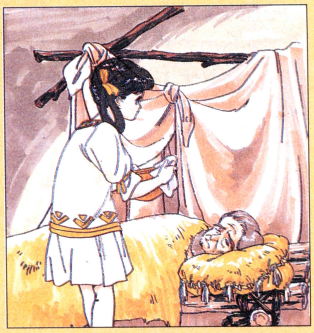




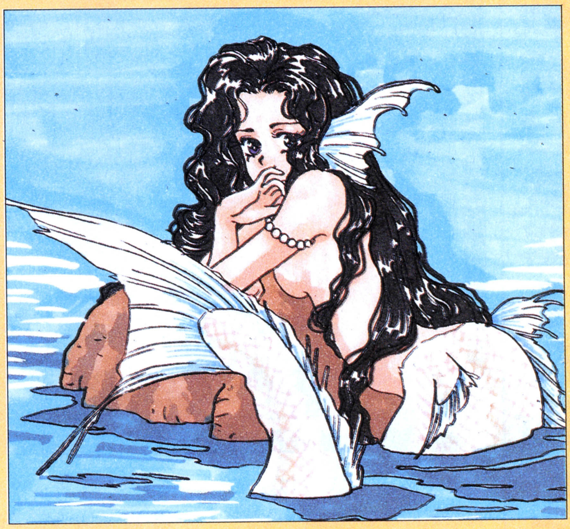
●エニックス☎03-366-4345●PC9801シリーズ／価格未定

渚のハイカラ人魚にカワイイおかゆ娘！

とにかく脇役たちの楽しさが、このゲームの大きな魅力。いのまたさんの原画の美しさが光る！

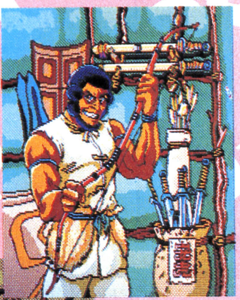






さて、こうして「スサノオの力」を求めて旅立った煌華の尊なんだけど、その行く手にコトあるごとに立ちはだかる、謎の美青年がひとりいる。彼の名は、邪鬼。タカマガハラの敵、黄泉の国のプリンスなんだ。こいつがまた最高にカッコよくてさ、悪役のクセにめちゃくちゃステキなんだもんね！　映画なんかでも、悪役が魅力的なものほどオモシロイよね。たとえば『砂の惑星』のスティング、『ブレードランナー』のルドガー・ハウアー。知的で美しくて残忍な、悪魔のよーな男。こーゆーのが登場すると、映画はバツグンによくなる。ゲームだって同じだよ。魅力的な敵って、魅力的な主人公をつくるよりも、ずっとむずかしいと思うんだ。つくり手に、かなり高度なレベルが要求されるよね。だからこそ、ゲーム自体のレベルも高くなっていく。エニックス・高橋チームの豪華スタッフならではのワザだね、コレは。

もちろん、ゲームってのは主人公と悪役だけで構成されるワケじゃない。さまざまなエピソードにからむ脇役たちの存在も、けっこう大切だ。これまでは、なにかとイイカゲンにつくられていた脇役の人々だけど、この『スサノオ』では個性豊かに大活躍だ。彼らと煌華の尊が、どんなスサノオ神話を創っていくのか…それは、ゲームをするキミ自身が決めることなんだ！



▲こちらは、ある村の武器屋さん。なかなか人のよさそーなオッサンだね。どんな武器を売ってくれるかな

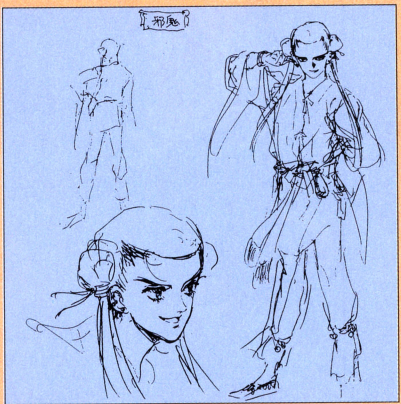


◀村が変われば、武器屋のオヤジも変わる。あたりまえのコトなのに、これまでのRPGにない配慮だよね

黄泉の国のプリンス殿下か？

悪役好みのえりかサンたぁ、あたしのコトよ。と、ゆーワケで、いかにも冷酷そーな邪鬼の、氷のような瞳にホレちまったぜ！　こんなステキな悪魔なら、ついていきます。ドコまでも。黄泉の国の戦闘兵として雇ってくれないかなあ……。







ゲームイラスト／いのまたむつみ、本文イラスト／大坂尚子

戦闘は武器と呪術がキメ手だ！



さてＲＰＧといえば、みんな気になる戦闘シーン。どんなシステムで、どんな敵と戦うのか。古代日本なんて時代背景からして珍しいこのゲーム、武器や魔法はどんなカタチになってるのかな？　さっそく、開発中の戦闘画面を見せてもらっちゃった！

敵キャラのグラフィック（うん、キレイ！）を中心に置いた画面は、ごくオーソドックスなもの。けっきょくコレがいちばん見やすいのよね。そして呪術っていうのは、いわゆる魔法のことみたい。そう、日本神話には魔法なんて登場しないけど、呪術ならあったはずよね。たとえばあの有名なヤマタイ国の女王ヒミコだって、神の力を借りて占いや儀式をおこなう巫女（みこ）さんだったワケでしょ。古代日本においては、呪術って、すごく重要な存在だったと思う。だから、このゲームにも、戦闘に欠かせないファクターとして登場してるのね。でも、いったいどんな種類の呪術が出てくるのかしら。楽しみだと思わない？

ところで武器や防具などのアイテムも、戦闘の大切なポイントよね。どんな感じのアイテムが用意されてるのかな…前ページの武器屋さんのグラフィックを見ると、だいたいのカタチがつかめるわね。日本神話のなかにも、不思議な力を持つ伝説の剣とかって、登場するじゃない？　とくにスサノオと剣とは、切っても切れない関係。というコトは、このゲームのなかでも、剣をはじめとする重要アイテムが、いろいろと出てきそうってワケ。冒険のとちゅうで、どんな武器やアイテムを手に入れていくのか…それはゲームをやってのお楽しみ！

そんなわけで、ざっと紹介してみた戦闘システムだけど、もうひとつ忘れてはいけないポイントがあるの。なんと！　このゲームには経験値がないのだ！　ウソッ、じゃ、どーやって成長するの？　という疑問はごもっとも。ご心配なく、そのへんは、ちゃんと考えてあるのです。そう、主人公たちは戦闘で成長するのではなく、こなしたイベントや集めたアイテムで、レベルアップしていくの。うーん、これってなかなか、わたし好みの平和システム。経験値かせぎのために、やたら弱いモンスターを殺戮（りく）してまわるのって、なんだか気分がよくなかったもん。いちおう煌華の尊は神の子なんだからね、やっぱ残忍な行為はマズいワケよ。

ま、以上が、戦闘とレベルアップのシステムに関するおおよその情報。敵キャラは、ボスキャラをふくめて、全部で70パターン以上、用意されてるんですって（もちろん色ちがいのキャラとかは数えずにね）。以前もいくつかモンスターを紹介したけど、今回、また新顔のキャラを７人（？）ほど、ご紹介しちゃうわね。下の写真の面々が、それ。どう？　なかなかカワイイやつらでしょ。ほんと、いのまたさんのキャラってユーモラスで憎めないのよね。コワそうなのもいるけど、ハニワくんみたいに愛らしいコもいるし……。でもね、なかには画面いっぱいのデカキャラも登場するとか。たぶんボスキャラだと思うけど、きっとスゴイ迫力になると思うよ！

いとしの敵キャラたち


◀中世ＲＰＧの馬に乗ったナイトの、これは古代日本版かな？


▲この土偶クンは、序盤に登場のザコ。スライム的存在なのだ


◀こいつの名は、かまいたち。鋭い切れ味のカマにご用心！


◀中盤に登場するクモ。毒はあるのかな？　あなどれない存在


◀アミキリという、水のモンスター。カマキリじゃないよ！




◀なんと、土器に乗ったモンスターなのだ。宇宙人みたいだね


◀このコが、かわいいハニワくん。やっぱ弱いザコキャラなの



パーティは3人。なかにはアッと驚くNPCも…？



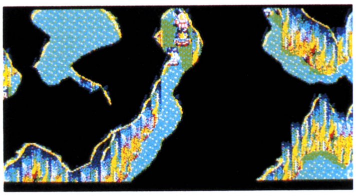
戦闘のときはもちろん、旅のあいだにも、なにかとお世話になるのが、パーティのメンバー。このゲームの場合、パーティ・メンバーはすべて、古事記などに登場する実在の（？）神様たちなの。もちろん八百万（ヤオヨロズ）の神っていうくらいだから、神様にもいろいろありまして、そのなかから好きな顔ぶれを選べばいいワケね。「スサノオの力」を捜し求める主人公は当然戦士タイプ。ほかのメンバーは、攻撃的呪術を使う、いわゆる魔法使いタイプと、防御的呪術を使う、いわゆる僧侶タイプがいるんですって。旅のとちゅうでメンバーチェンジすることも可能。パーティの組み方ひとつで、戦闘や旅のしかたも変わってくるから、ここはひとつ、頭を使わなくっちゃ。

でも、あんまり理詰めでいくより、ノリで選んでしまうのも、案外オモシロイかもよ。だって、なかには、とってもおかしな神様もいるんだもの。たとえば「応援の神様」なんて方もいらして、戦闘中もただ応援するだけ。元気づけてくれるのはアリガタイけど、実際の役には立ちそうもないわよね。だけど、こんな神様と旅したら、すごく楽しそう。お友だちになりたい！

それから、パーティ・メンバーを語るならもうひとつ、忘れちゃならないNPC！　このゲームには、それは盛りだくさんのイベントが用意されてるんだけど、ときにはイベントがらみのNPCがパーティに飛び入り参加することもあるのよね。どんなNPCかっていうのは、まだお楽しみ。でも、ゼッタイに楽しくて個性的なキャラクターだってことは、自信を持っていえちゃうわ。なにしろ冗談大好きの花園さんのシナリオだもん。アッと驚いて、ギャハハと笑えるユニークなキャラが、お待ちかねってワケよ。で、こーゆーNPCが参加した場合は、どんなメンバーをパーティに加えるか（だって、残りひとりしか選べないんだものね）、ここがまた、頭を悩ますポイントになりそう。呪術使いを連れていくか、僧侶的性格の神様を選ぶか、それとも、いっそ応援の神様とギャグいっぱいの旅をするか……。考えながら、楽しみながら、ゲームを進めてちょうだいね。

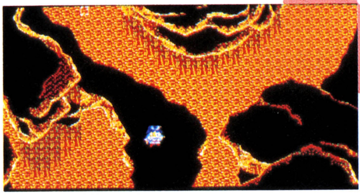
マップは、基本的に日本地図がベース。でも、ひとつの地域での冒険が終わると、もうひとつの場所、新しい大陸が待ってるとか。壮大な冒険になりそうだゾ！

コケのダンジョン



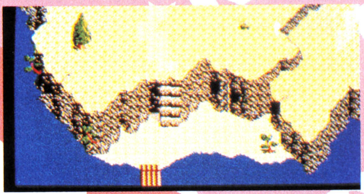
▲ゲームの初盤のダンジョン。オーロラのように光り輝くコケが、幻想的でとても美しいの。こんな場所には、どんな敵キャラが、そしてどんなアイテムが、待ってるのかしら。なんだか、期待でワクワクしちゃうでしょ。ああ、早く探検してみたいよお！

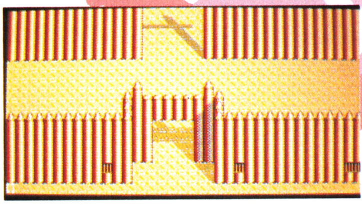
火山のダンジョン



▲こちらのダンジョンはガラリと変わったムード。ドロドロに溶けたまっ赤な熔岩が、なんだかオソロシゲ。こーゆー場所には、火や熱に強いモンスターが登場しそうよね。というコトは、こちらも武器や呪術の選び方を工夫しなくちゃ。よし、がんばるゾ

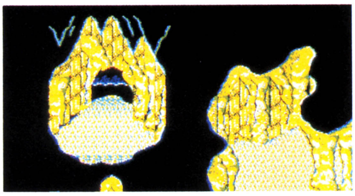
新大陸、そして砦





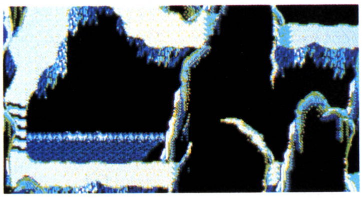
▲ムムッ、上の写真のこの橋は？　そうなのです、コレがウワサの新大陸！　ゲーム後半への大イベントだゾ。そして下の写真は、とある場所にある砦。なにを隠そう、ここもイベントが起こる重要なポイントなのだ。どんなイベントかは、ヒ・ミ・ツ！

鐘乳洞のダンジョン



▲鐘乳洞って、みんな見たことあるかな？　雨水によって溶かされた石灰岩が、何百年もの間に、美しいオブジェのようなカタチになってできた洞窟なの。日本でいちばん有名な鐘乳洞は、なんたって山口県の秋芳洞。コウモリなんかもいるらしい。コワイね

地底湖のダンジョン



▲ゲーム初盤から少し進んだころ、このダンジョンが登場しまーす。なにやらイベントも用意されてるとか…楽しみよね。ダンジョンのなかには、水の流れてる場所や滝もあって、不気味だけども美しい光景が見られるの。どのダンジョンも日本的な印象よね

四谷の一言

日本神話まで出てくるとは、RPGのネタも行くとこまで行っちゃった!?そろそろネタ切れすんじゃないの？

Reichsritter
ライヒスリッター



大御所、エニックスの新作は、根っからのRPG好きが創った美味しさ満載のウォーシミュレーションだ！　そんじょそこらのSLGとはひと味もふた味も違うぞっ！

いま、魔物は目覚めた・・

はるか昔、まだ剣と魔法で人々が支配されていた時代、7つの国からなるトランティスという帝国があった。

「混沌の満ちる時、巨大なる力は目覚め、闇は世界に広がる。

そのとき、英雄が現れ、光の矢を放つであろう。

すると、暗雲が取り払われ、大地は光を取り戻す」

この伝説は、まだ7つの国の間の交流が盛んだったころのもの。各国がバラバラに国を統治するようになってしまったいま、この伝説を覚えている者はいない………。

トランティスを統一し、闇の魔物を倒せ！

と、いうわけでエニックスの新作は、剣と魔法と魔物が入り乱れての新感覚のウォーシミュレーションだ。最近、大作らしきものが少なかったけど、初のＳＬＧとゆうこともあってか、この作品で大御所の底力を見せて、おおいに期待できるものになっているぞ。

主人公の名は、ラグナック国の王・ジークフリート。みんなが伝説を忘れてしまったなかで、いつか現実となることを恐れていた彼の父だけは忘れていなかった。そして、その伝説は父亡き後もジークフリートの心に父の遺言として残っていた。

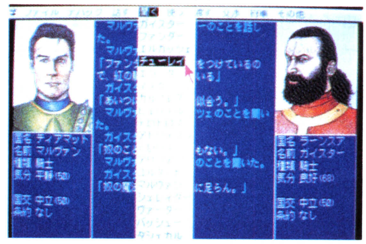
「息子よ、時代が荒れ始めた時、強力な力を持った魔物が目覚め、世界を闇に落としこむだろう。そのときは、他国と力を合わせ魔物を倒し、帝国に平和を築いてくれ……」

父の言葉を思い出し、ジークフリートは思った。「あの平和だったトランティスはどこへ言ってしまったのか。いま、この戦乱に明け暮れる時代……これが伝説のときなのか!?」そして、彼は決意した。この帝国を統一し平和を呼び戻すことを……。

く一かっこいい！　もう、ビシバシのＲＰＧの世界だね。それもそのはず、制作にたずさわっているのが根っからのＲＰＧ好き。三度の飯よりＲＰＧが好き………かどうかは知らないが、そんな人が一生懸命ＳＬＧを勉強し、両方の美味しいところを混ぜ合わせ、こうして、あーして、こんなん出ましたけど〜と出てきたのが『ライヒスリッター』なのだ。

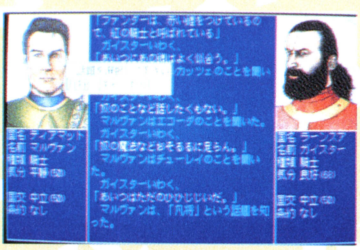
はっきりいってしまうと、実は7カ国のどれかの国王がすでに魔物にのり移られている。つまり、この国王を見つけ出し倒すこと、それがゲームの最終目的なのだ（もしかしたら、スタート時ではっきりしているようになるかもしれないそうだ）。しかし、それには力になる強い味方と、他国の協力が必要だ。そのため、各国を巡り王や武将たちを仲間にしていき、トランティスの統一を図らなければならないんだ。だけど、どいつもひとクセもふたクセもあるやつばかりで、話し合いもカンタンにはいかない。交渉がうまくいかない時は、もちろん力で落とさなければならないこともあるわけだ。

▼話に出た武将のことを聞こう

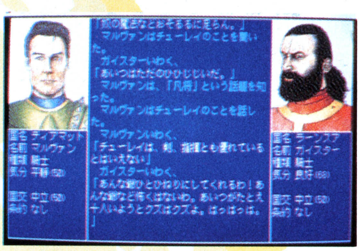


▼なるほど、こうゆうやつか





▲領主との会見が重要なんだ

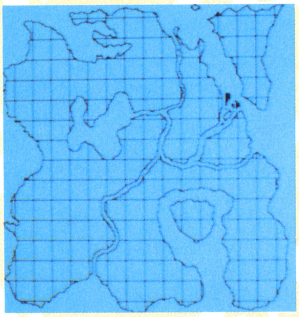


▲フムフム、なるほどぉ

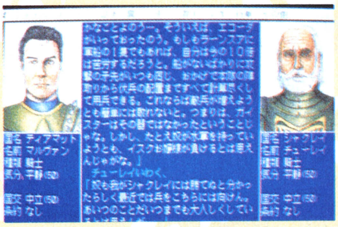
 ●エニックス☎03-366-4345●ＰＣ9801シリーズ／8000円（税別）／8月発売予定

ウワサが重要なポイントなのだ

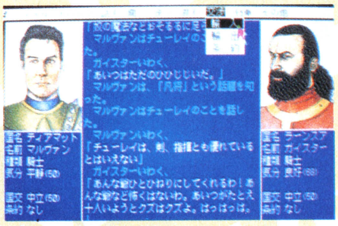
このゲーム、もちろんウォーシミュレーションだから、隣国に攻め入り領土を力で勝ち取ってもいい。だけど、戦争ってのは資金はかかるし被害も出る。そこで、“会見モード”というコマンドを使う。各国の領主と直接会い、話し合いによって手を組んだり、領地を増やしたりしたほうが得ってもんだ。会見では、話すたびにその内容のポイントが記憶されていくという新しいシステムが登場している。次々に人と話をするたびに新しい事柄をどんどん覚えていき、またその事柄について聞ける。といった具合いに白紙の状態だった記憶が、しりとり式にどんどん埋められていく。このへんが実にリアルだ。



▶これがゲーム中に見ることができる、トランティスのマップだ



▲ひぇー、話好きのじいさんだな



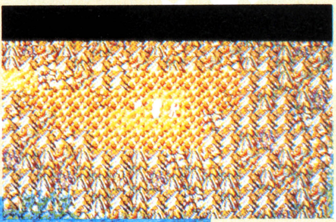
▲このコマンドは……なくなるかも……

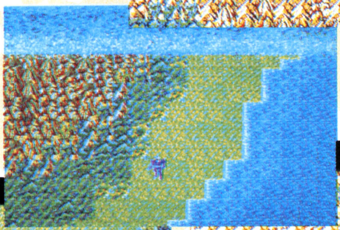
フィールド上はドラクエ風に!?

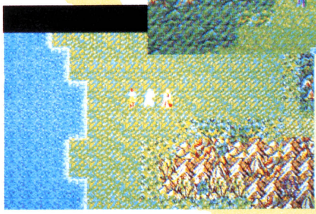
さて、町や城でウワサ話をしていくうちに、他国の王の弱みなんかをつかめたりする。そうしたら今度は、それを利用して交渉を進めたりするってわけだ。どうやったらオイシイ話を聞き出せるか、といった駆引きが必要になってくるんだ。ただし、他国の領主と会見するためには、まず、その国へ出向かなければならない。

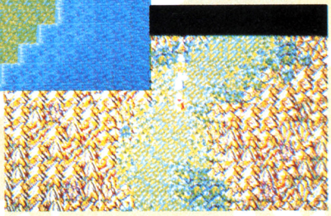
移動法はドラクエタイプで、フィールドマップ上をキャラがテクテク歩いて行く。この時、お供が4人ぐらいまでならぞろぞろと並んで歩いて行き、それ以上になると（40人とか50人とか）主人公キャラの後ろに記号などで表示されるそうだ。お供がいなければ、他国の国境を通るときに厳しくチェックされることもなくスンナリ入れるが、ちょっとした部隊だと画面上に領主が現れ、目的を聞かれる。戦闘開始となるか、部隊を撤退させるか、二者択一ってことになってしまう。もちろん、そうやって外交をしている間にも資金集めや、兵士や武器の調達もしなければならない。

情報収集、武装、戦争、のすべてのバランスが大切なのだ。





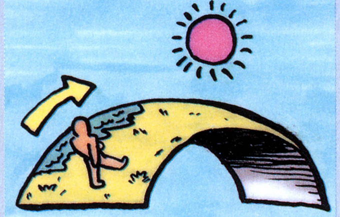




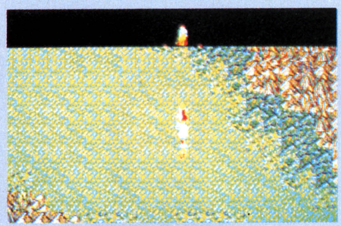
そうなんだ、星って丸かったんだ！

なんといっても今回おどろいたのは、フィールドマップ上での移動シーンだ。今までのゲームだと視点は真上、俯瞰（ふかん）（斜め上から見る）、真横ぐらいで、キャラが動くにしたがい平らなマップが動くのがほとんどだった。しかし、このゲームではなんとフィールドが湾曲してるのだ。イラストを見てもらえばわかるけど、画面上に大地があり、地平線があり、空があるんだ。で、キャラが動くと大地が現れてきたり、消えていったりするんだ。見ていると、たしかに丸い星の上を歩いているんだなぁって実感が湧いてくるぞ。取材に行ったときには、まだ船での移動は見れなかったんだけど、この効果が、海ではどう見えるのかヒジョーにたのしみだ。

開発者の話だと、始めは地平線に向かっていくときに、反対から敵が来ると、地平線の向こうからずんずんずん！　と現れる予定だったそうだ。しかし、敵がひとりのときはいいが、部隊だったりすると表示が大変なのでちょっと難しいらしい。実際のゲームではどうなるんだろうね。



▲フィールドの移動は、ちょうどこんな感じ。なんとなくわかってくれたかな



▲オォ！　向こうから敵が来たぞ

見よ！　この武将たちを!!

『ライヒスリッター』に登場する武将は約120人！　しかも、そのすべての性格やグラフィックを変えてあるのだから、おどろきだ。ここに紹介しているのが、現段階での全７国の国王とその部下たち。すごいねぇ、こんなにリアルなグラフィックだと、よくあるキャラクター化されたＲＰＧより数段ゲームの世界に引き込まれちゃうね。それから、主人公のグラフィックは、ひとつに決めていいものなのか現在思案中なんだそうだ。もしプレイヤーによって顔がこんなリアルに造られたら、楽しいだろうけど…………むりかな？

シュットガルド

国王(主人公)ジークフリート
20代前半　このキャラだけは、プレイヤーに合わせなければならないので、細かい設定はない。

アウスリート
20代前半　その他の設定は思考中。

シュレイダー
30歳　その他の設定は思考中。

レイスロック
25歳　その他の設定は、現在思考中。

ミューレ
18歳　（女）設定思考中。可愛いといいね。

シェッペリン
40歳　設定思考中。どんなヤツになるのかな？

ラーンスア

国王ガイスター

36歳　成り上がり者。赤い鎧を身に着けるので炎の将軍とよばれている。

ファンダー

25歳　ラーンスアのトレードマーク、赤い鎧を身に着けている。海戦はしない。

シャクレイ

国王エルカッシュ

27歳　成り上がり。無口で冷静沈着なので、氷の将軍と呼ばれる。

チューレイ

63歳　家柄が良く、人民の評判も良い。おしゃべりである。

エコーダ

23歳　もと平民。エルカッシュに取り立てられ騎士になる。優柔不断。

イスク
23歳　大侯爵の娘。容姿端麗で光の女神をシンボルとしている。顔が見れないのがザンネンだ。ぜひ美人にしてほしいネ。

トアペイロン

国王デロドロス
50歳　腹黒たぬき、好色ジジイなどと呼ばれ、嫌われている。名前からしてイヤな感じがする。

アドリアノン

68歳　トアペイロンの神事を取りしきる大神官。

ミレリス

26歳　ほとんどあぶないやつ（ブッツン）。

アリシア
21歳　ロングヘアがとっても素敵。はっきりいって、美人である。

アルマダン

国王ガルフェス

32歳　評判の伊達男である。魔法を使えるという変わりダネ。見ためには、さほどいい男じゃないけどなぁ。

ビュッテル
26歳　魔法を使う国王に仕えているのに、魔法がキライ。北海のシャチと呼ばれる

ティアマット

国王ユルダート

77歳　古代の生き残りで神秘的。

マルヴァン

33歳　単純。ティアマットの番犬的存在。

ガイール
33歳　体格はヒジョーにキャシャで、戦闘より頭を使う頭脳明晰の思考派。軍師にするには良いタイプ。

ヴァダール

国王ヴァーダー

43歳　武力だけで帝国をものにしようとしている。根っからの悪役。

バッシュー

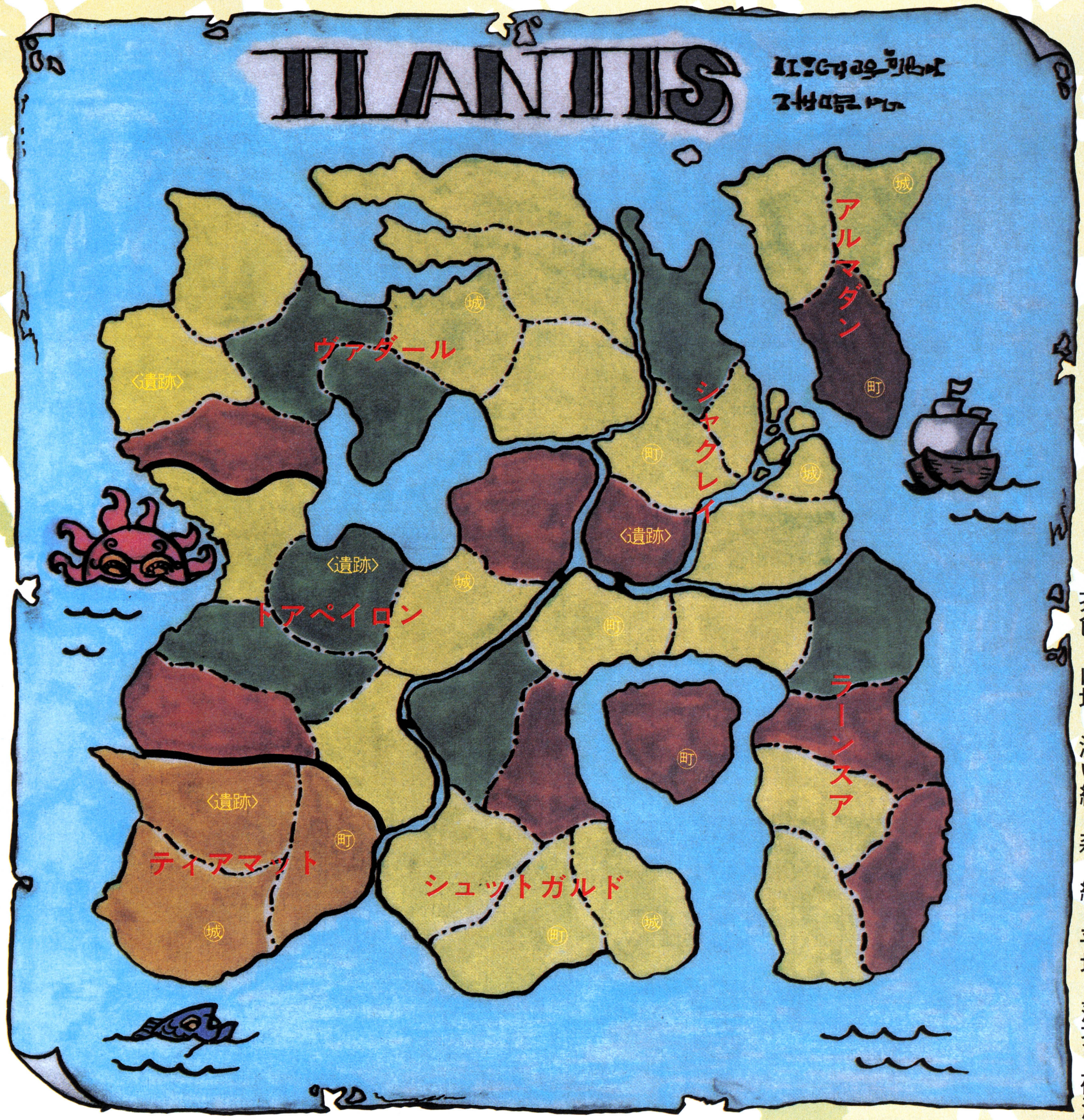
28歳　白虎将軍と呼ばれている。あきれるほどの自信家である。

タシュカル

37歳　ヴァダール3将軍の一人。白鯨将軍と呼ばれている。

マルゴール

26歳　白蛇将軍。目つき悪し。病的であぶないやつ。



茶色＝山地、濃い緑＝森、緑＝平地、薄茶＝砂漠

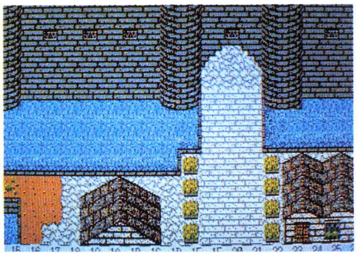
この世界をつかむのはキミだ！

上のマップが、トランティス帝国の全貌だ。各国は、それぞれ平地、森、山地、砂漠など、変化に富んでいる。そして７つの国も、その土地により国の性格が違ってくる。たとえば山地の国は攻撃的だったり、平地の国は思考的とゆうぐあいにね。だから、そのへんもよく考えて戦略を立てないといけないんだ。

７カ国以外の空白国はすべてモンスターが支配していて、そこを取るには奴らと戦うしかない。会見をして平和的に、なんてムリなおはなし。戦いに勝つしかないのだ。

戦闘モードは、マス目状のヘックスで、そのマス目の上に両国の兵士同士が向い合わせの状態で並び、戦闘が行われる。ちょうど、チェスを思い出してもらうとよくわかると思う。始めのフォーメーションは、戦闘モードに入った時に、５つあるパターンから選ぶことができる。そのフォーメーションによっても勝敗が大きくかわってくる。武力はいいのに、フォーメーションが悪くって負けてしまった〜！　なんてこともありえる訳だ。さらに武将によっては、そのフォーメーションは好きじゃないとか、これは苦手だとか、色色なやつがいるそうだから、戦闘にはなかなか苦労させられそうだ。

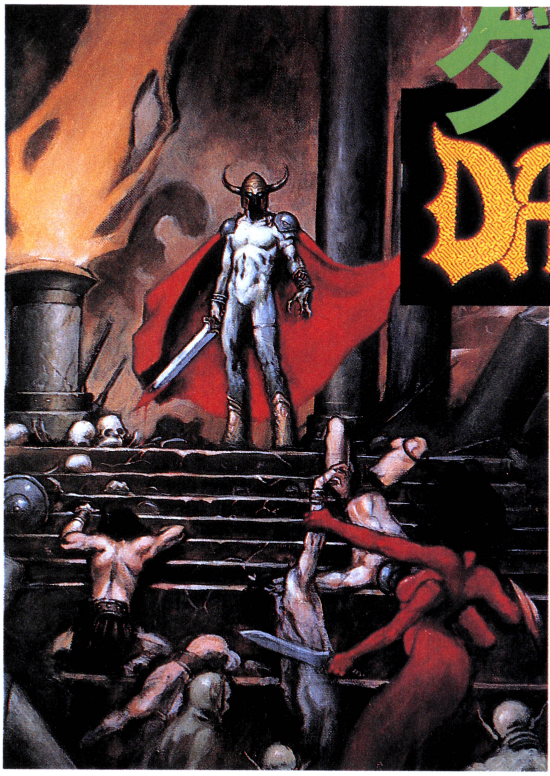
さて、ＳＬＧでありながらＲＰＧの要素もふんだんに取り入れ、さらにＡＶＧの楽しさまで盛り込まれた『ライヒスリッター』！　期待出来るぞ！！


▲町の感じはこんな風になる

ササキの一言

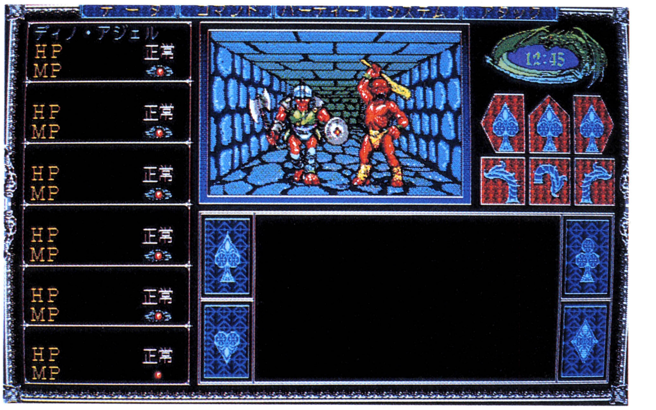
えっ、SLGなのに会話して情報を集めたり、交渉できちゃうんだ！　じゃあナンパもでき……あ、無理なの。

※画面はすべて開発中のものです。



ダークレイス
DARK WRAITH

グラフィックセンス、ピカイチのアーテックが放つ第2弾は、本格派3D-RPG『ダークレイス』だ。ムハハハハ、見よ、この迫力ある画面を！　真のゲーマーだったらやっぱしダンジョンで勝負！



▲メイン画面。アイコン＋プルダウンメニューで操作もラクラクだ

アーテック期待の新作は3DクエストRPGだっ！

『ディガンの魔石』発表以来、しばらくの間沈黙を守っていたアーテックが、新作をひっさげての登場だ。その名も『ダークレイス』！　前作とはうって変わって３ＤタイプのRPGだ。

３Ｄタイプっていうとページの向こうから「マッピングかよォ。オレニーゆーの苦手なんだよな〜」ってな声が聞こえてきそうだけど、それはゴカイもゴカイのアオイソメ（このダジャレわかる？)。まぁ一時期ただメンドクサイだけのRPGが続出したこともあったから、そういうキミの気持ちもわかんなくはないけど、とにかく『ダークレイス』はちがうんだ。回転床だの一方通行の壁だの、ただ単に手間のかかるだけのトラップは一切ナシ。冒険を進めていけば、ごく自然にマップが描きあがるようになっている。

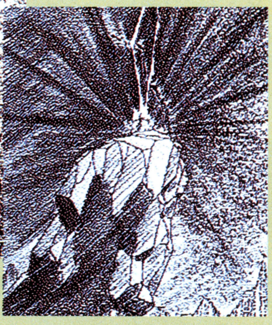
しかもゲームに秘められたクエストは40以上っていうんだらスゴイじゃないか！　そんじょそこらのRPGたぁ基本がちがうんだな。

オープニングアニメはすっげーぞぉー

『ダークレイス』を立ち上げると…カッコン・カチカチ（ディスクの音)…オオッ、これはなんと、じつにみごとなアニメーション・デモじゃないか！全60コマのフルアニメ、しかも効果音とBGM付き。とりあえず最初の数秒分だけどちょいと見せちゃおか。


▲断崖の上にたたずむ廃屋。風がうなりをあげて吹きすさび、葉の散った木が大きく揺れている。空はどんよりとくもり、ブキミな気配が…


▲と、一瞬閃光がきらめき、イナヅマが木を貫く。轟音がとどろいて木は焼失した。いったい何が起こったのだろう？


▲廃屋も衝撃を受け、崩れ落ちてしまった。そのなかにうごめく影は何者？

 ●アーテック☎904-0440●ＰＣ9801ＶＭ以降／予価9600円〔税別〕／6月末発売予定

邪悪なるもの、その名はダークレイス…

とりあえずゲームの背景と、そのシナリオについてから話を始めよう。といってもじつはコレ、開発段階での仮設定なんだ。たぶん今後背景部分にまで大きな変更が加えられることはないと思うけど、まあそのあたりはカンベンしてちょ。さて、それでは……。

とある田舎の小さな村。そこに少年と老人がふたりで静かに暮らしていた。少年の名はシオン。幼くして父母を亡くしてしまったが、優しく、そして厳しい祖父の手によって育てられた。

シオンには生まれつき不思議な「力」が備わっていた。祖父はその「力」の使用を厳しく禁じるが、ある日祖父が馬に跳ね飛ばされて死んでしまったときのこと、シオンはついにその「力」を村人たちの前で使ってしまう。

その日を境に、村のだれもがシオンを恐れるようになった。「ヤツは人間じゃない」そんなうわさも流れた。いたたまれなくなったシオンは、村を離れ放浪の旅に出た……とまあ、こんな感じだ。う～ん、泣かせる設定だなあ。

着のみ着のままボロボロになってこの町にたどり着いたシオンは、過去から現在に至る長い時代にわたって人々を苦しませ続けている邪悪な存在「ダークレイス」のことを知る。聞けば、彼らは魔力を操り、もう何世代にもわたって人々を支配し続けているらしい。ひょっとしたら自分の持つ「力」はダークレイスと何か関係があるのではないだろうか、そんな不安がシオンを襲った……。

そんなとき、ひとりの少年がシオンに声をかけた。少年の姉が、ダークレイスへ捧げるいけにえとして差し出されてしまったというのだ。自分の持つ力が何なのかもまったくわからぬまま、シオンはその少年アスクと共に姉の救出に向かった。はたしてダークレイスとは何者なのか？　シオンの持つ謎の力とはいったい何なのか？　両者の関係は？　謎が謎を呼び、ここにゲームが始まるわけだ（ジャジャーン!!）。

ということで、最初のクエストはいけにえに差し出されたアスク少年のお姉さんを助けること。パーティは6人編成だけど主人公以外はカラッポだから、アスク少年がイッチャン最初の仲間ってわけだね。なんかイマイチ頼りないけど、旅は道連れ世は情け。ひとりぼっちよりはいいってもんだ。

そうそう、ウワサでは救出後お姉さん（フレイヤさんっ！）が仲間になってくれるとか。ラッキー！



▲最初に仲間になる少年、アスク。いけにえに差し出された姉を取り戻そうと奮闘



▲アスクの姉、フレイヤ。こんな美人をいけにえにするなんてヒドイじゃんっ！

装備をそろえて旅立ちだ！

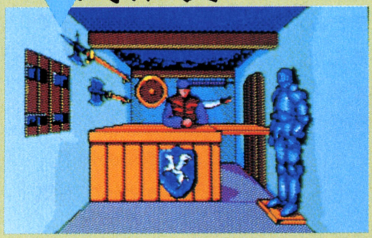
舞台となる町には4軒の店がある。冒険のためにはなんといっても装備、そして食料が大切だ。手に入れたおカネを上手に使って必要なアイテムをそろえてほしい。

宿屋



▲ゲームをセーブし、戦いに疲れたキャラクター（とプレイヤー）に休息を与えてくれる場所。ゆっくり休んで明日も戦闘だっ！

武器屋



▲武器と鎧はこちらで調達。最初に買える装備なんてタカが知れてるけど、とにかく最初に行っておいたほうがいい店だ

雑貨屋



▲ワンドやポーションなど使い捨てアイテムを売っている店。ダンジョン内でセーブするときにはマジックアイテムが必要だぞ！

食料品店



▲体力回復には食べるのがいちばん。食料がないとヒットポイント回復ができないから最低1食分は持っていったほうがいいかもね

ええっ、クエスト数40以上!?

最初にも書いたけど、『ダークレイス』にはいろんなクエストが40以上も入っているらしい。それが進行にあわせて選択肢を持ったまま流れていくというのだから、どんな展開になるのかサッパリわからないんだ。アーテックの平手さんに聞いても「フフフ、それは遊んでみればわかりますよ。ええ」と不敵に笑ってごまかされてしまうだけで、ほーんと困っちゃうよな。

だけどしつこく食いさがったところ、いくつかの情報がわかった。

まずパーティ６名（うち１名は主人公）は、クエストに合わせて臨機応変に変わっていくということ。つまり、ひとつのクエストにしか参加しないメンバーもいるってことだね。つぎにクエストには選択肢があるけれど、その選び方や解決の方法によってその後の展開に「多少」変化が起こるかもしれないってこと。ゲームには時間の概念があるから、たとえば一定時間内に解決できないとその後のクエストがちがうものになっちゃったり(なのかな？)。



▲町のメインストリートにて。こんなふうに町の住民と会うこともできる



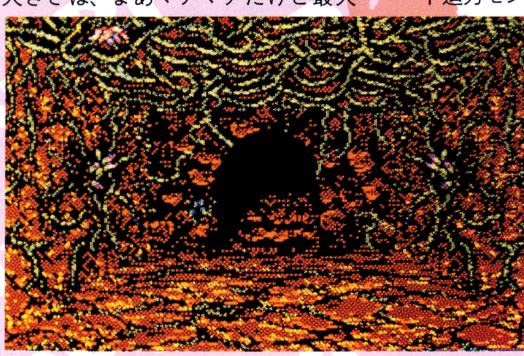
▲町はずれの墓場。ここでもいくつかのクエストが起こるらしい

美しくも妖しい地下迷宮

まずなにはともあれ、このグラフィックを見てほしい。『ダークレイス』では、いくつかあるダンジョン（いくつあるかはナイショなんだってさ、ブチブチ）みんなグラフィックがちがっているんだ。冷たく光る石の地下牢あり、熱く煮えたぎる溶岩の洞窟あり、どれもかなりの念の入れようだ。ちなみにこれは、町はずれにある墓場の地下。びっしり生えているツタがとっても気色ワルイ！

ダンジョンはこんな感じで町のあちこちにあって、解決するクエストによって入るところが変わっていくらしい。大きさは、まあマチマチだけど最大20×20スクウェア。階数もそんなにないし、もちろんいやらしいトラップもないから、マッピングもゼンゼン苦痛じゃないと思う。それよっか、こんなグラフィックを見ながら一歩一歩進んで行くんじゃ、かなりの臨場感があるだろうから、なんかこう手探りで進むコワサみたいなものを全身で感じられるんじゃないだろーか。

ダンジョンの中にはもちろんモンスターもいて、出くわせば、その場で戦闘開始だ。このモンスターのグラフィックも、アーテックのデザイナーさんたちが念入りにドット絵したという超ド迫力モン。スケルトンやグールなどちっちゃいヤツは数匹まとまって登場し、ドラゴンやジャイアントみたいなデカいキャラクターはウィンドウいっぱいに立ちはだかってくるとのことだ。オドロオドロしいグラフィックをめいっぱい楽しみつつも、凶悪のモンスターはバシバシ遠慮なく攻撃してやろう。



▲墓場の地下にあるダンジョン。この奥行きが薄気味悪い

再現、バトルシーン

ダンジョンのなかでの戦闘を再現してみたゾ。そう『ダークレイス』では遠くからノソノソ接近して来るモンスターを飛び道具や魔法で遠隔攻撃することもできるのだ。そばに来るまでの間にダメージを与えておくと、だいぶ有利だゾ。



▲ややっ、向こうから近づいてる影がひとつ。こいつはナニモノだろうか!?　この距離ではまだ正体もわからず、攻撃もできない



▲正体はジャイアントと判明！　急いで武器を持ち替え、遠隔攻撃開始。弓で狙い撃ち、少しでもダメージを与えておこう



▲いけっ、マジック攻撃だ！　魔法はＭＰを使ってかけることもできるし、魔力を秘めたワンドを使ってかけることもできるぞ



▲ついにとなりまで来られた！　この距離では飛び道具は役に立たないから、剣やオノなどの接近戦用の武器で闘わねばならない。はたして敵の攻撃に耐えることができるか？

アーテック開発チーフ・平手さん

発売直前!!

コンプ独占 Interview インタビュー



――まず最初に、『ダークレイス』の特長を聞かせていただきたいのですが。

平手　そうですね、いろいろありますがやはり最大の特長はクエストの数でしょう。ゲーム中に約40。これが進行に合わせて少しずつ選択できるようになっています。同じクエストでも結末は必ずしも同じとは限らないので、どうなるかはやってみないとわからないようになっています。

――ということは、人によって結末がちがうということですか？

平手　いや、最終的には同じになると思いますが、そこにたどり着く過程が微妙に変化するんです。

――マウスが使えるようですが、操作性についてはどうでしょうか？

平手　じつはオールマウスでゲームが遊べるようになってるんですよ。全部の指示がマウスで行えますから、かなり快適に遊べると思います。もちろんキーボードだけでも操作できますが……。

――片手で遊べるっていうのは、なんとなくキモチいいですね。

平手　『ダークレイス』では操作性とクエストの質に関してだいぶこだわりましたから、ぜひ期待しててください。

――ところで、現在のところ98版だけの発売とのことですが、今後移植の予定はないんですか？

平手　うーん、僕らもなんとか移植したいんですけど、なにぶん８ビットマシンのＲＡＭでは処理がちょっと厳しくて。

――なるほど、たしかに64KBでは大変かもしれませんね。でもほかの16ビットマシンだったらなんとかなるんじゃありませんか？

平手　あるいはX68000あたり移植できないかなあとも思っているんですが、まあまだ未定なんで聞かなかったことにしておいください。

――わかりました。では聞かなかったことにしておきます。どうも今日はありがとうございました。発売、楽しみにしています。

平手　いえいえ、こちらこそ。発売したら、ぜひコンプで連載してくださいね。

もうすぐ発売、コリャやるっきゃないぜっ！

ってなわけで『ダークレイス』の紹介をしてきたんだけど、ふぅっ、これでもまだ全体を伝えきれないって感じなんだな。とにかく中に秘められたクエストのバリエーションや進行にともなう変化を考えると、いったいどんなふうにこのゲームが流れていくのか簡単に想像することができないんだ。おそらく最後は主人公がダークレイスを倒すことになるんだろうけど、どうもそれだけじゃなさそうだし、平手さんがポロリともらした「続編」とか「シリーズ化」っていう言葉も妙に引っかかる。どんなゲームなのか、そしてどんな結末を迎えるのかは、実際に遊んでみないとわからないのかもしれない。もちろん、それがこのゲームの魅力でもあるんだけど。

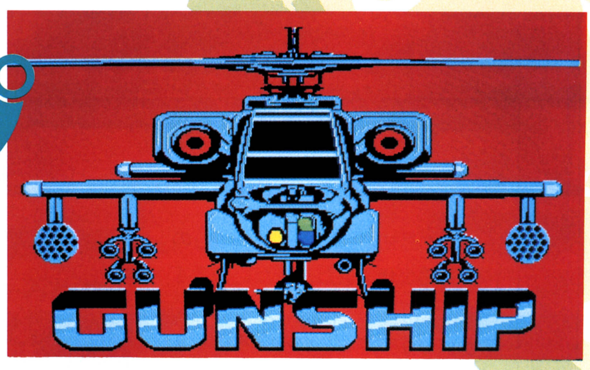
そうそう、もうひとつ書き忘れてたことがあったっけ。取材をして、でもって、ほんの少しだけ遊ばせてもらって気がついたことは、『ダークレイス』はとってもバランスがいいってことだ。まずマップがそんなに広くないし、トラップもない。遊んだ人ならわかると思うけど、あの回転床とか落し穴とか、マッピングをめんどうなものにしてるだけでぜんぜん楽しくないんだよね。むしろ「ゲッ、またかよ！」みたいな、つらいだけのもんでしょ。それをスッパリ切ってクエスト部分に重きをおいたのは、ウン、正解だと思う。RPGの基本はなんといってもストーリーのおもしろさ、だもんね。

さて、発売日はもうすぐ。当面は98版しか出ないってことなんで（そりゃそーだよなあ、これだけのクエストがあったら）、他機種の人にはごめんなさいだけど、うーんコリャ楽しみだぜ！

秋葉原の一言

だ～いキライじゃ。だっていきなり後ろから攻撃されるんだもん。頭ので かいボクには不利不利フリークス!?

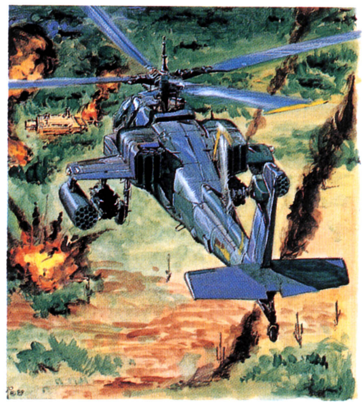
ガンシップ



訓練場での練習飛行から、西ヨーロッパでの命がけの任務まで、遊び方のバリエーションは無限、まさに一生モンのゲームの登場だ！

マニュアル片手に飛べるシアワセ？

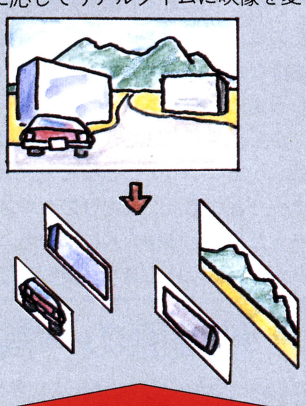
戦闘機とか旅客機のフライトシミュレータの場合、慣れないうちは、ガンガン墜落してしまう…。離陸はできても、まともにコントロールできないとか、飛んだが最後、着陸させられないなど。少しずつ勉強していくのが当たり前とはいえ、失敗するたびに墜落したのでは、なんともやるせない気分になってしまう（そういう経験ってあるでしょ？）。その点、ヘリコプターのフライトシミュレータならば、ローターを回すだけで浮いてくれるし、高速で飛行するワケではないので、姿勢制御でパニックすることもない。それに、ローターを止めないかぎり、墜落することはまずありえない。極端な話、マニュアルを読みつつ、コーヒーをすすりながら操縦することだってできてしまうのだ。決してカンタンだとは言わないけれど、戦闘機などに比べれば、はるかにラクなのは事実。そんなワケで、この『ガンシップ』は、飛行経験のない初心者でも、それなりに遊べるフライトシミュレータなのだ。

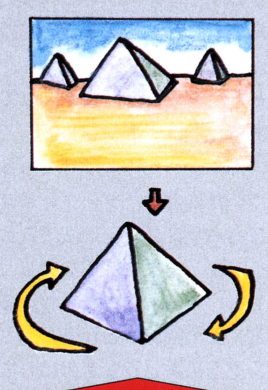


リアルな立体グラフィックの秘密

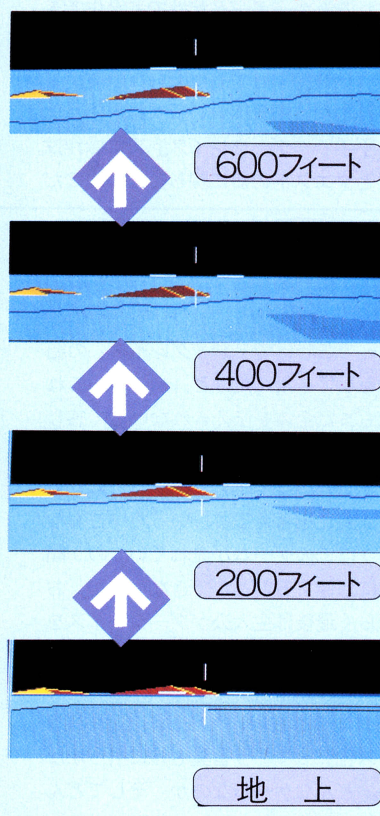
右の連続写真は、同じ位置で上昇しながら写したものだ。高度の上昇につれて、窓から見える景色が変化していることに注目してほしい。スプライトを使って絵を並べただけのグラフィックでは、このような変化に対応できないが、このゲームのように、ポリゴン(多角形)の組み合わせによって地形を表現し、視点の変化に応じてリアルタイムに映像を変化させるシステムにすれば、みごとな立体グラフィックが楽しめる。


▲本当に目の前に山があるように見える


スプライトを使ったグラフィック


ポリゴンを使ったグラフィック

高度による視点の変化



 ●マイクロプローズジャパン☎0423-33-7781 ●PC9801シリーズ／11800円〔税別〕イラスト／中村亮・渡辺天留子

短気集中パイロット養成講座

これさえ読めば、キミも操縦できる!?

ヘリコプターはこうやって動かす

知ってのとおり、ヘリコプターは機体の上部についたローターの回転によって飛ぶ。イメージとすると、飛ぶというよりは、浮き上がるというほうがピッタリするかもしれないね。そして、このローターの傾きなどを変化させることによって、機体をコントロールするんだ。どうして浮き上がるか、なんてことはこのさい考えないことにして（興味のある人は、航空力学を勉強してね）、どうすればヘリコプターを動かせるかを教えよう。

まず、ローターが水平ならば、機体を上昇させる力がはたらき、機体は真上に向かって浮き上がる（図1）。そして、ローターの生み出す力と、機体にかかる重力がつりあうと、機体は上昇しなくなり、空中で止まる。いわゆるホバリング状態になるわけだ。つぎに、ローターを前に傾けると、ローターの力の成分が斜め前方を向く。すると、機体を上昇させる力のほかに、前進させる力が生じ、機体は前に進んでいく（図2）。逆に、ローターを後ろに傾けると、力の成分が斜め後方を向くので後進することができる（図3）。

図1

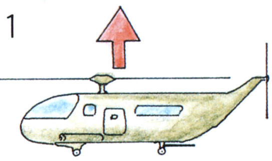


図2

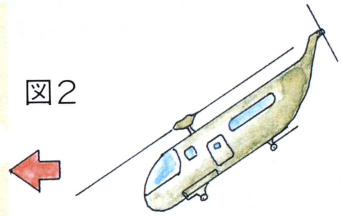
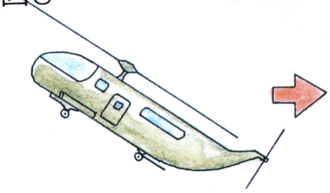
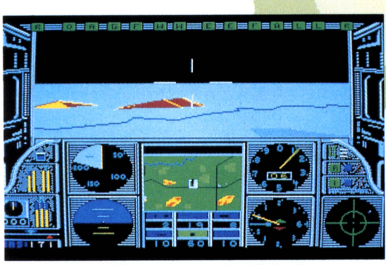
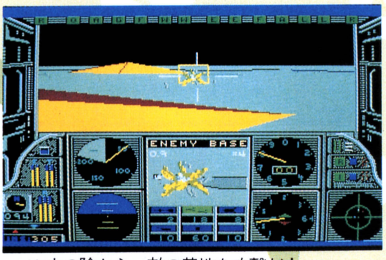


図3





▲垂直に上昇するのはヘリの得意ワザ



▲山の陰から、敵の基地を攻撃だ！

計器をよく見て操縦しよう

計器盤には、速度や高度、機体のコンディションに関する情報はもちろん、マップや敵の情報まで表示される。操縦するときは、窓の外ばかりではなく、計器の動きもしっかりチェックする必要がある。とくに、地上スレスレを飛んで、物陰からスーッと忍び寄り、敵に奇襲をしかけようとするならば、速度や高度につねに注意しなければならないので、計器盤から目をはなすことはできない。

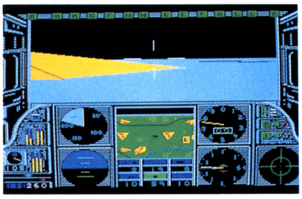
計器の見かたの基本例として、4つの飛行状態のときに、計器がどうなっているかを示した。



▲計器盤を見れば、機体の状態がすぐにわかるのだ

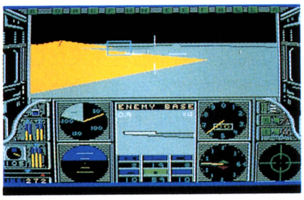
ホバリング

揚力と重力がつりあって、空中で止まっているように見える状態。速度は0、昇降計も水平のまま。



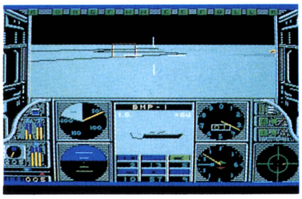
水平前進

高度約60フィートを水平に前進している状態。速度は約50ノット、昇降計は水平を指している。



前進上昇

機体が前進しながら上方に進んでいる状態。速度は約50ノット、昇降計は上を向いている。



後　進

降下しながら、後進している状態。速度計がマイナス（灰色の部分）を指している。



実録 実戦はやっぱり物騒なのだ!!

なるべく簡単な任務を選んだけれど…

何度も練習飛行をして、操縦法や攻撃法をおぼえてくると、練習場では物足りなくなってしまう。敵の撃ってくる弾が空砲なので、被弾しても機体が損傷したり、撃墜されたりする心配がないため、いまいち緊迫感がないのだ。そのうちに「練習なんてバカバカしい」なんて思うようになってくる。そんなワケで、実戦がどんなもんかを知るため、無謀にも挑戦してみることにした。はじめての実戦なので、危険度が「大変に低い」になるようにしたけれど……。

任務の内容やマップ、パスワード（これを忘れると、味方に撃ち落とされる）を確認し、武装を変更したあと、ガンシップを離陸させる。低空を飛行しながら、敵の補給基地の西にある、小さな山の陰をめざす。山陰に隠れ、奇襲攻撃をしかけようという作戦だ。基地を守る敵部隊の攻撃を受けて、光学機器が破壊され、コクピット内のイエローランプが点灯した。練習ではあり得なかったことなので、一瞬ビクッとしたけれど、ひるまずに敵の補給基地めがけてミサイル発射！　見事命中、作戦は成功した。

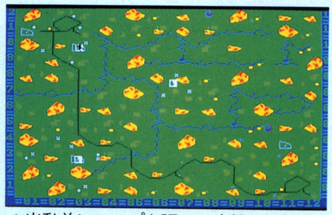
任務の内容

任務は2つ。第1任務は、マップの(8−12)にある敵の補給基地を破壊すること。第2任務はマップの(9−1)付近にいる敵を倒すことだ。

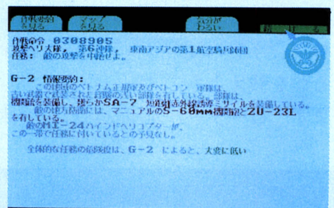
出動の前に、敵がどのような武装をしているかに関する情報を見ることができる。今回の任務では、敵は戦闘ヘリを保有していないようなので、空対空ミサイルを装備していく必要はない。

もし、任務の内容が気に入らなければ（生きて帰れそうもないと思ったら）、病気だと言って、任務につくことを断わることもできるが、パイロットとしての評価にキズがつくことになる。

なお、任務はかならずしも両方とも遂行しなければいけない、というわけではない。



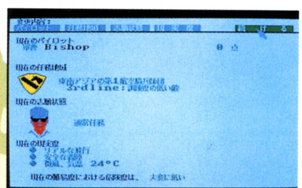
▲出動前にマップを調べ、攻撃目標付近の地形などをあらかじめ把握しておく



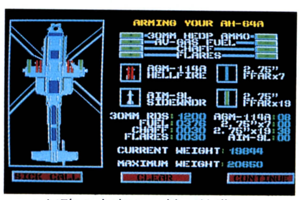
▲敵部隊に関する情報をチェック。これによって、武装をどうするか考える



▲照準を合わせてミサイル発射。敵の補給基地をみごとに撃破した！



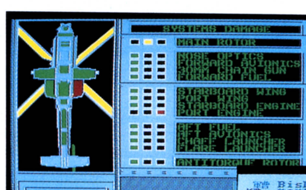
▲任務地域や現実度など、各種条件を自由に設定することができる



▲任務の内容や、敵の装備によって、ガンシップの武装を変更する

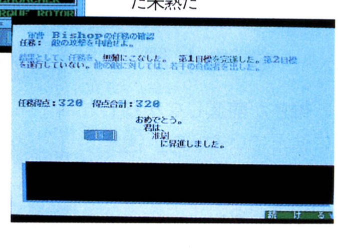
傷だらけの帰還 訓練をやり直そう

なんとか第1任務を果たしたので、ひとまず基地へ戻り、補給と修理を済ませ、第2の任務を果たすべく、ふたたび離陸。この時点では、たいした被害もなかったので、「こいつは楽勝だな」なんていい気になっていた。しばらく飛んでいると、敵戦車を発見。さっそく攻撃態勢に移り、接近した。しかし、敵はその戦車だけではなかったのだ。そんなことはレーダーやマップを見ていれば、すぐにわかったことなのだが、いい気になっていたために見落としていたのだ。周囲の敵から、容赦なく集中攻撃を受けたガンシップは、なんと、左舷（きげん）エンジンとメインローターに被弾してしまった！　このままでは撃墜されてしまうので、大あわてでその場を離れる。命からがら逃げ出すとは、まさにこのことだ。ガンシップは、まっすぐ飛ぶことさえできず、フラフラしながら、なんとか基地までたどりついた。第2任務が残っていたけど、再離陸する気にはなれなかった。訓練場へ戻って、もっと練習してからの出直しだ。やっぱ実戦はヤワじゃないぜ。



◀ダメージ表示画面。メインローターと左舷エンジンが損傷しているのがわかる

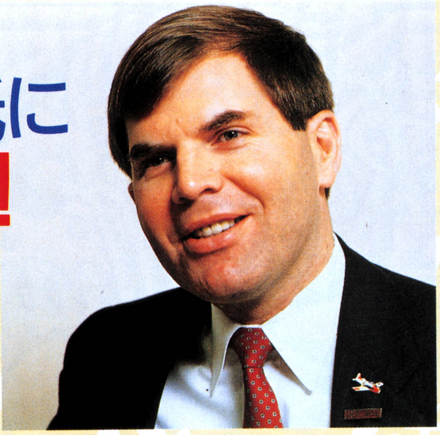
▼任務を終えた。准尉に昇進したけれど、腕はまだまだ未熟だ



マイクロ・プローズ社社長

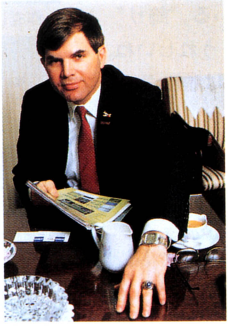
ジョン・W・スティーリー氏に直撃インタビュー！

リアルタイム・シミュレーションをつくらせたら、この会社の右に出るトコロはない！　そう言いきれてしまうほど、数々の名作を生み出した、マイクロ・プローズ社の社長さんに独占インタビューしたぞ！



社長さんの経歴にビックリ！

先日、マイクロ・プローズ社の社長、スティーリー氏が来日されたので、いろいろとお話をうかがったのだが、話の内容以前に、社長さんの経歴にびっくりさせられた。というのも、このスティーリー社長、かつてはアメリカの空軍少佐だったそうで、なんとペンタゴン(アメリカ国防総省)に勤務していたこともあるのだそうだ。ソフトハウスの社長という現在の仕事からは、ちょっと想像できない経歴だよね。そうそう、自家用飛行機を持っているんだそうで、またまた「へェ〜っ！」。



▶士官学校を卒業した証のリング。スティーリー社長ご自慢のリングだ



▼これが社長の自家用飛行機。さすが元空軍パイロット！

本当におもしろいゲームとは

マイクロ・プローズ社の作品というと、日本では、今回紹介した『ガンシップ』のほかに、海賊をあつかったシミュレーションゲーム『パイレーツ』が発売されている。それから、システムソフトから発売されている『F-15・ストライクイーグル』も、オリジナルはマイクロ・プローズ社の作品だ。

「アメリカはこれまでに『F-15』が100万本、『ガンシップ』が75万本、比較的最近の作品である『パイレーツ』もすでに40万本売れています」

と、スティーリー氏は誇らしげに語る。

「わたしたちは、年齢がやや高いユーザーをターゲットとして、シミュレーション性の高い、内容の濃い作品をつくることにしています。だれもがとびつくようにと、グラフィックだけで目をひくようなゲームをつくったりはしません。ゲームのおもしろさにとって、グラフィックは二の次です。本当におもしろいゲームとは、プレイすることによって、人生を体験させてくれるゲームなのです」

人生を体験させてくれるゲーム…。わかりやすくいえば、本物のパイロット、あるいは海賊のような気分が味わえるばかりでなく、パイロットとして、海賊として生きているような気持ちにさせてくれるゲームのことだ。

「わたしたちは、プレイヤーがゲームをとおして、よりリアルで、さまざまな体験をできるように、つねに新しいコンセプトとアイデアを盛り込んで、ゲームをつくっています」

今回、最新作の『F-19』を見せてもらったが、そのできばえは、『ガンシップ』をはるかに上回るものだった。これから先、これ以上のものができるかのと思うと、ゾッとした…。



▲社長みずから『F-19』をデモプレイ

楽しみな作品たち

『ガンシップ』をみてもわかるとおり、マイクロ・プローズ社のゲームは、現代兵器を扱ったシミュレーションゲームが多い。右にあげた2作品も、いっぽうは原子力潜水艦、もういっぽうはステルス戦闘機をシミュレートしているのだからスゴイ。両作品とも、すでにアメリカで大ヒットしているそうだ。日本のマシンにも早く移植されるといいね。



▶期待大！の『F-19』戦闘シーン。早くやりたいっ!!



◀こちらは、『レッドストーム』。まさにリアルSLG!!

ケイちゃんの一言

私がやったら、あっというまにゲームオーバーになっちゃった。ヘリコプターなんか乗らないからいいよーだ！



ローグアライアンス

RPGの冒険世界にAVGのナゾ解きが合体！　こんど移植される『ローグアライアンス』はもしかしたら究極のゲームかもしれない

取材班はついに合体の現場に潜入！

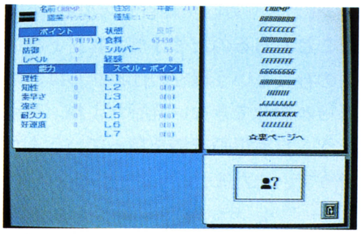
「まだ見せられるところはなーんにもデキてないんですよねぇ」ってキョーフの取材からはや１カ月。進んだかなぁ……と心配顔で訪ねた開発室で、驚くべき２つの事実に遭遇した。

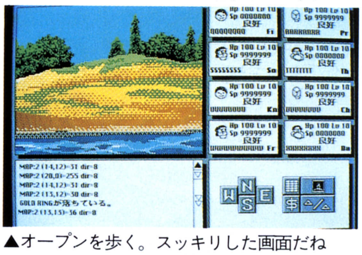
ビックリその１は、予想以上の進みぐあい。画面デザイン、オープン（野外）やダンジョンのマップ、戦闘など雨後のタケノコのようにニョキニョキ現れ、しかも合体していたのだ。「80％ぐらい」の言葉も、これを見るとまんざらウソじゃなさそう。

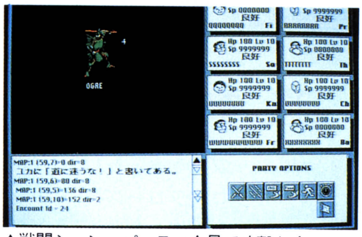
２つめは、英語版とは天と地ほどの開きのあるグラフィック。アイコンを多用した見やすくキレイな画面づくりは『ファンタジーIII』からの伝統だけど、さらに一歩前進したって感じがする。

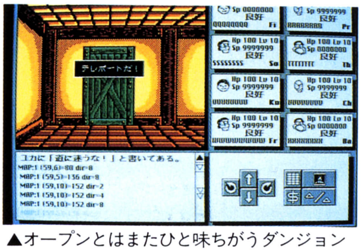
データの関係で『Ｍ＆Ｍ』ではミニにせざるをえなかった風景絵も、今度は画面¼ほどになっていた。オープンを歩いていると、ピクニックしてるみたいでウキウキしてくるぞ。さらにパーティ表示にしても、名前やＨ.Ｐ.のほかに顔イラストが入り、より思い入れをしやすいようになっている。〝飾り〟の部分とはいえ、やっぱりうれしいね。

そーいうことで、ゲームは順風満帆パカパカ進んでいたってワケ。それにしても日本の技術力はスゴイもんだ。そうだよな、このぐらいじゃないとジャパン市場はムリだっての。オチがついたところで世界をのぞいてみようか。


▲作成したキャラクターを素早くチェック

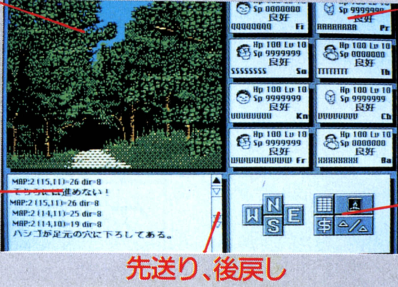

▲オープンを歩く。スッキリした画面だね


▲戦闘シーン。パーティ全員で攻撃だ！


▲オープンとはまたひと味ちがうダンジョン

ゲーム画面はこんなんでましたケド

どちらかというと『ファンタジーIII』のころに戻ったかんじのシックなベースカラー。そのぶんグラフィックの鮮やかさが一段と引き立っている。アイコンの楽しいデザインといいクオリティは高いね。



グラフィック
あのアップル版のヘタヘタイラストがこんなリアリティな絵画調に大変身。どこに出しても恥ずかしくないデキでしょ

メッセージ
ＡＶＧ要素があるから、メッセージが表示されるこのスペースは重要。ホワイト地ってのも、とっても読みやすい

先送り、後戻し
すでに画面からこぼれてしまったメッセージも、これを使えばまた読み直し可能。ＡＶＧってことを考えると便利な機能だ

パーティ
各キャラの名前や状態が表示されるだけじゃなくて、ナント種族や性別によって決まる〝人相書き〟が入るのだ

アイコン
ゲームによって少しずつデザインがちがってるって知ってたかな？　あるキャラしか出ないスペシャルものもあるんだぞ

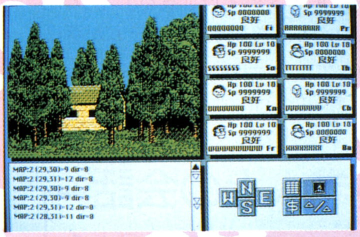
スタートは２つの街からできるんだ

すでに話したとおり、ナゾ解きがメインのストーリーなので、どちらかというとマップは広くない。それにキャラが画面のマップ上をトコトコ歩いていく、よくあるアクションＲＰＧのタイプじゃないんだ。ここから北に行くと森、西に行くと山っていうように、ポイントとポイントがつながってるＡＶＧパターンで世界はできている。

まあこれだと森－山－湖とか書いておけばいいからマッピングはしやすいし、「北へ３歩、東へ２歩行くとダンジョンの入口へ到着」って感じで移動もしやすい。ただ、いままでのＲＰＧに慣れた人には、なんかシックリこない世界かもしれない。

よーし、ゲームを始めてみよう。キャラクターを作成し、パーティ８人を選んだら、グレイルの宿からスタートだ。はじめに武器や防具を買ってキャラに持たせるのは同じ。ちょっとちがうのは、落とし穴から上がるためにロープを買ったり、出歩くために食料を調達することぐらいかな。

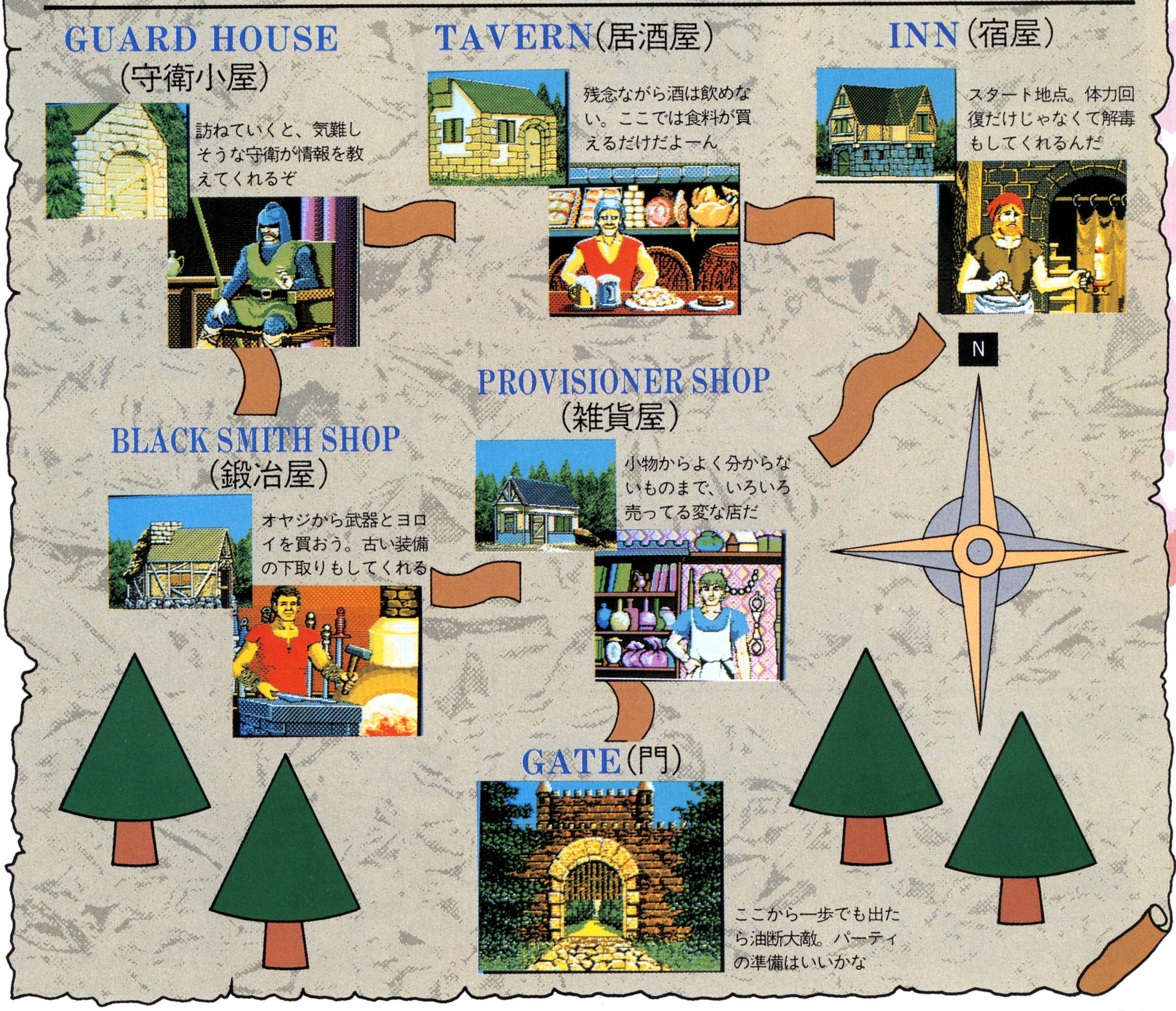
準備ができたら外へ出たくなるとこだけど、ＡＶＧ的なのを忘れちゃいけない。そうそう、クエストを探さなきゃダメなんだ。たぶんルールに書いてあると思うけど、じつは最初の仕事は、この街にいる守衛とＡＶ(アドベンチャー)コマンドを使って会話すると分かってくるのだ。



▲街の中もオープンと同じポイントマップだ

Map of Grail グレイルの街

ゲームにでてくる"普通"の街は２つしかない。その１つがグレイルだ。街は、外界と門で区切られている安全地帯で、雑貨屋や居酒屋などいろいろなショップがそろってる。



アドベンチャー

AVモードでナゾの核心に迫れ!!

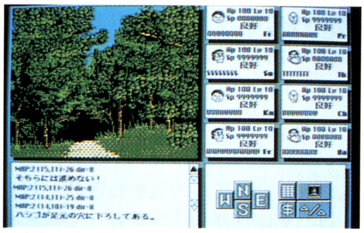
冒険の手がかりをつかんだところでゲートの外に出てみよう。

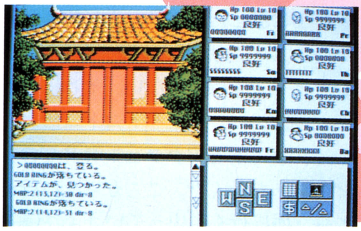
街の外はうっそうとした森また森。その中を少し歩いてみると、枝の先が光っている木が目に入った。こういうときはAVコマンド。「登る」「木」と選んでいくと、さっそくアイテムが手に入ったぞ。よーしこんな調子だな。

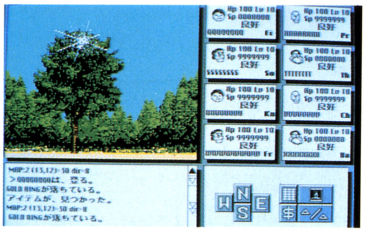
続けて東へ行くと川があった。さらに進むと釣りをしてる老人がポツンとひとりでいる。かわいそうだから「会話」してあげよう。情報を集めるためにはAVGノリでいくことだ。

北に向かったとたん現れたのは日本風建物。それもよくアメリカのコミックとかに出てくるようなヤツだ。中に入るとそこは寺院で、病気や石になったキャラを治してくれる場所だった。

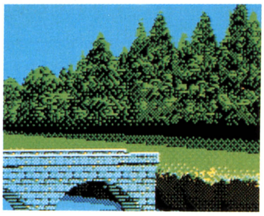
とまあ、ざっとだけど、ゲームは、こんな風に進んでいく。ポイントはもう分かるとおりAVコマンドなのだ。


▲ただの森かと思ったら足元に穴があった


▲朱塗りの柱にカワラ屋根!? ここはドコ?

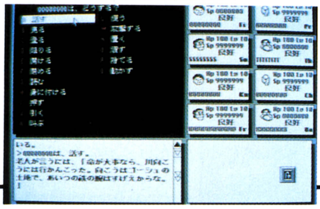

▲アレ? 木の上で何か光っているぞ


◀丘に登ったが、岩ばかりで景色はどうもイマイチだなぁ


▶川には橋もかかっていた。さて渡るとどんなことがおきるやら

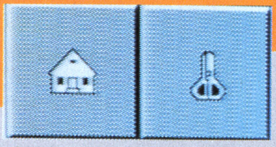
老人との会話



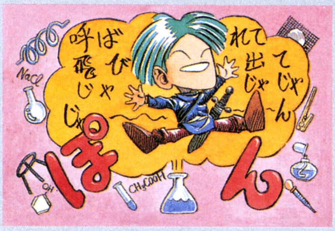

◀AVモードを使った老人との会話。川向こうについての情報をくれた

完全決定版 アイコンをクローズアップ

アイコンは、ここに見せたのが完成バージョン。それを記念してというわけじゃないが、各ジャンルからおもしろアイコンに登場してもらおう



ユーティリティ・アイコン





〜メイキング オブ キャラ〜

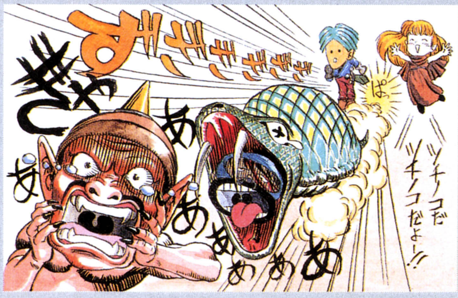
キャラをつくるのがフラスコってのは、やっぱり実験みたいにいろいろ試してみて、ということなんだろうなぁ

戦闘中のアイコン



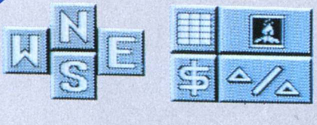
〜スネークアタック〜

キャラクターの職業によっては、特別な攻撃ができる場合がある。例えば盗賊ならこのスネークアタック。戦闘に入る前に、先に1回だけ攻撃をかけることができる



冒険中のアイコン





〜パーティ分割〜

このゲームの特徴のひとつがコマンド。最大8つまでパーティが分かれて、同時に冒険できるんだ。スゴイだろう

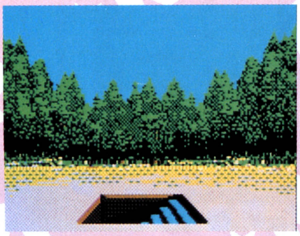
 イラスト/早坂桂一

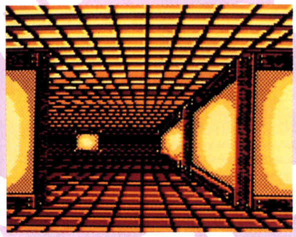
不定形ダンジョンは和風インテリア!?

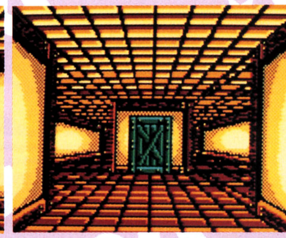
オープンの次はダンジョンを紹介しよう。確かグレイルのすぐ近くにひとつめのダンジョンが冒険者を待っているハズ。

アート担当者の趣味かもしれないが、ダンジョンのカベはまたも和風建築、障子みたいな感じに仕上がっている。エスニック調ともいえるかなぁ。もうひとつ洞くつパターンがあるんだけど、このミョーなミスマッチ感覚ダンジョンにはかないませんね。

もちろんこの中はＲＰＧの３Ｄメイズ。それも不定形ということだから、変な形をしてるのはまちがいなさそうだ。もっと追いうちをかけると、初めのダンジョンはまだしも、後半のほうになるとテレポートや一方通行のドアがバンバンあって、マッピングが相当しにくいらしい。それでも奥には、遺跡やショップがあるそうだからまだいい。これで苦労してまわってみたら、なーんにもなかったなんて悲惨以外のなにものでもないからね。


▲ほーっ、やけにちゃんとした階段がついたダンジョンだなぁ


▲なんか伏見城大広間って感じ。でもおもしろいタッチで好き


▲ドアを発見。部屋の中に宝箱があるかもしれない入ってみよう

トラップだ〜



▲ヒェー、トラップにハマったよー。どこに飛ばされるのか不安

さて最後は戦闘でしめてみよう。

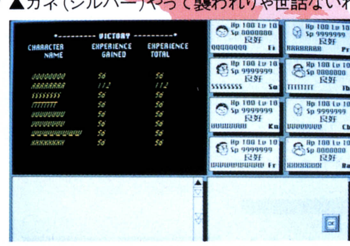
戦闘でのオプションは、パーティオプションと個人オプションの２段階となっている。まずパーティオプションで、モンスターにカネ（シルバー）や食料を贈って許してもらうか、戦うか等を決めるんだ。もちろんシルバーを差し出しても、ただ奪いとられて攻撃されるだけってこともある。

戦うぞ、って決めた場合は次に個人オプションへ。ここでおもしろいのは、キャラ独特の攻撃が選べることだ。

たとえば盗賊ならスネークアタック（先制攻撃）、修道士ならフライングキック（飛びげり）、バーバリアンならバーサーカーアタック（狂ったような攻撃）ができる。ただしあるレベル以上にならないとこのアイコンは出てこないから、ナゾを解きながらじっくりとキャラを育てていこう。



▲カネ（シルバー）やって襲われりゃ世話ないわ

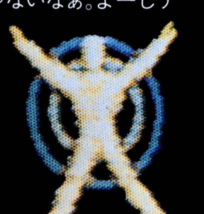


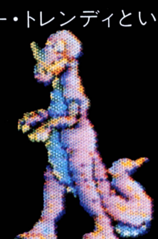
▲戦闘に勝って経験値が手に入ったところ

モンスターさんいらっしゃ〜い

モンスターが全部で何種類いるかってのはヒミツ。そんなに変なのはいない……ってワケじゃないなぁ。よーしデキ上がっているモンスターから個性派を抜き出して、このゲームのモンスター・トレンディというのを探ってみよう。


▲夏なんだからレザーアーマーなんか着るな

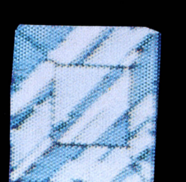

▲ゲゲッ、変身でもしそうな雰囲気だなぁ


▲パープルってのがなかなかオシャレやね


▲怪人みたいなヤツだけど強いのかな


▲巨大ミミズですね。ああキモチ悪い

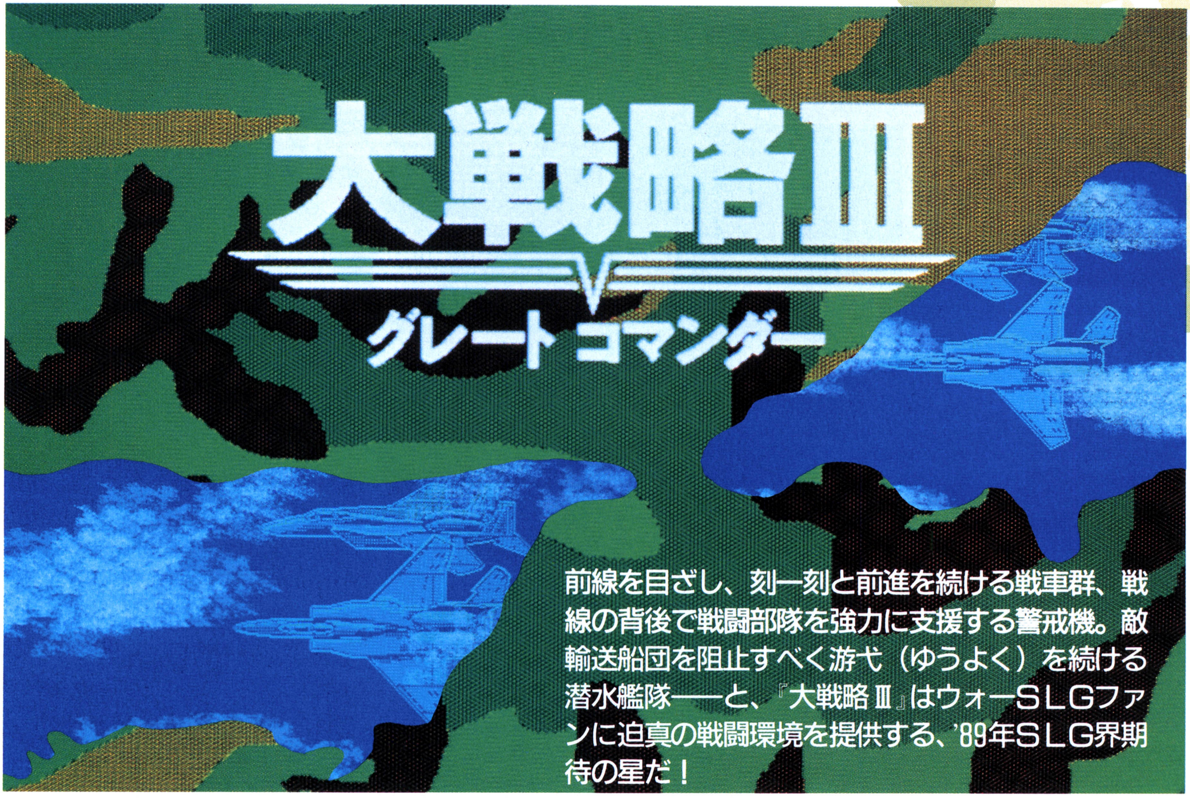

▲巨大アイスクリームじゃありません


▲氷の塊の怪物。夏向き冷しモンスターかな


▲スケルトンにはトレンドはないみたい

デイヴの一言

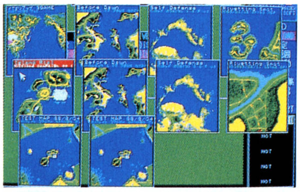
アメリカ生まれの、日本育ち。うーん……あちらさんの謎解きは、ワシには分からんちゃ！　難かしいのォ。



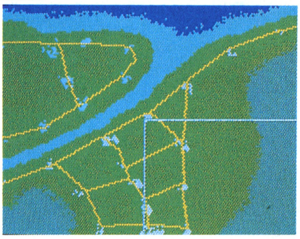
前線を目ざし、刻一刻と前進を続ける戦車群、戦線の背後で戦闘部隊を強力に支援する警戒機。敵輸送船団を阻止すべく游弋（ゆうよく）を続ける潜水艦隊――と、『大戦略III』はウォーSLGファンに迫真の戦闘環境を提供する、'89年SLG界期待の星だ！

『大戦略III』よ、はやく出なさい！

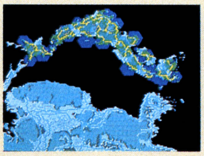
さて、今月は前号、前々号で基本的なゲームシステムを紹介したことだし、やや趣を異にして大戦略シリーズの来し方行く末（!?）について若干の理屈を述べてみたい。まず、大戦略シリーズのみならずSLG全般をおもしろくしてる要素は2つあると思う。
①本物らしさ（シミュレーション性）
②遊びとしてのおもしろさ（ゲーム性）
ということだ。あまたあるSLGの核（のようなもの）は、すべてこの2つの要素の調合具合いにより、おいし～く料理されるのだ、と思う。具体的な例を挙げれば『大戦略II』。このゲームはそれこそシステムソフト開発陣の総力を挙げて①の要素に肉薄しようとした記念的作品といえるし、同じくシステムソフトの『スーパー大戦略』は、①の要素にやや傾きがちな『大戦略II』の逆を行くシンプル・イズ・ベスト。プレイアビリティ（遊びやすさ）追求のコンセプトが見事だ。さて、来たるべき『III』は2次大戦のドイツAFVでいえば、キングタイガー。陸の巨獣といえる。①の要素に再度深く切りこもうという頼もしさ。まあ、まだ完成していない（5／12現在）が、なんといってもリアルタイム、思考ルーチンも大幅に変わることだし、発売日が遅れたのも、しかたないか。でも本心は、はよう完成版送ってちょーだい！　のひと言なのだ。

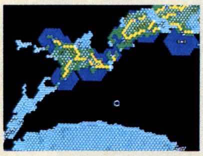

◀イメージによるマップ表示。見てのとおり暫定版ね


◀生産型編集の画面。『III』の編集はヘビーな作業になるぞ！

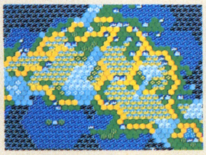

◀野球でもしたくなるよな画面ですね。こういう健康的なマップってボク好みです

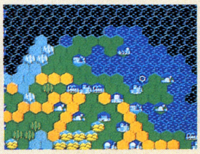
拡大・縮小が自由自在なのだ！


▲われらが日本列島である。でもこういう方向から眺(なが)めると、ややや違和感があるよねえ


▲64×64で拡大。オッ恋の街・札幌が見えるな、オマケに千歳空港まである！


▲32×32。ここまで表示すれば、この画面でプレイが可能。でも隣国が視界に入らない


▲東京が見える。でも、この地域まで来られたら、お手上げってところだよなあ！


▲で、16×16で表示するとこうなる。しっかり防空基地があるのがニクイところ！

 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（98、Uを除く）／予価9800円〔税別〕

まずは生産から移動まで。こんな感じでプレイ！

1 生産

ということで、ゲーム進行を一時中断。おそるおそる（！）生産指定画面をのぞいてみた。オオッ！　3分間ならぬ3TURNの間にM901、ブラッドレイがきっちり生産されてる！



◀ユニットが充実。ファンにとってはたまりません！

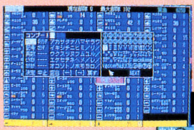
うーむ、それにしても完成版が欲しい。現在ワタシの手元にあるのは、最新ながら暫定版。思考ルーチンと戦闘システムはおあずけ、の「とりあえずはアウトラインだけね」バージョンであるのだ。でも、いいもんね。武士は食わねど高楊子じゃ！　とりあえずいまのバージョンでどれだけのことができるのか、しっかり追求してやろーじゃないか。というわけで生産⇒編成⇒移動まで。

まずは生産。各ユニットを生産するには工場が必要なのは周知の事実。昔から決まっていることなのだ。各施設には規模というパラメータがあり、工場の場合は規模15の工場のみが生産を行うことができる。

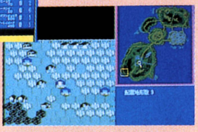
――序盤、生産タイプはアメリカ。昔なじみに出会ったよーな気分である。なんせ一時はロートル化（古くなること）が云々され、『III』では不採用になるのでは、と取り沙汰されたM901が、しぶとく残っているし、ブラッドレイも、オオッ！　A－10がすました顔（!?）で鎮座していらっしゃる。で、まあ、まずは基本的なＡＦＶや輸送ヘリ、歩兵を中心に生産指定を行ってみた。一端マップ画面に戻り、ＧＡＭＥ進行にマウスカーソルを合わせ、クリック。COUNTの数字がめまぐるしく増加。100を数えるごとにＴＵＲＮが１ずつプラスされる。『III』では100COUNTが１TURNとなっているのだ。……さて、と。まずは「１．生産」からスタート！

2 編成

続いては編成である。ここでは生産したユニットの中から部隊編成を行う。まずは地道に、M901、ブラッドレイ、歩兵の施設占領用の部隊を編成。第１号の記念として、手動入力にて「コンプーＩ」なる命名をする。必要な資金をはらい、配置可能施設へ配置。これで準備は万全だ！



◀自動入力画面なのだ。ロシア文字もある。ウレシイ



▶右のマップでジャンプして配置。虫メガネが良いね



▲これが第１号のカンプグルッペ。それにしても戦闘工兵はバズーカが重そう



▲M163がないのが愛嬌。まあ、暫定版。エイブラムズがカッコイイので許します



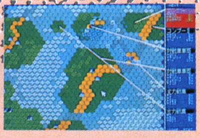
◀イロコイスに歩兵。とくればどーいう状況か、わかるよね

3 移動

さて、配置した部隊をそのまま待機させていては国家的損失。カーソルを部隊に合わせクリックする。行動命令で「占領」を選択。そのまま占領したい施設を指定して、一件落着。以後ゲーム進行の合い間合い間に１⇒２⇒３のフェイズを繰り返し、ワタシのカワイイ戦闘部隊はIsland中央へ向かって進撃を開始した。とはいえ、まだ敵がいない！　早く完成バージョン送ってくださ～い！



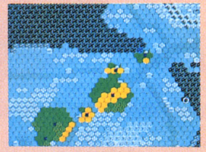
▲移動決定はアッという間。あとは目標に向かってひた走るのみ！



▲32×32での部隊表示。『II』では裏コマンドとして入っていたのだ



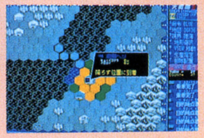
▲重歩兵がヘリに乗りこむ。まあ、それだけのことだけどね



▲32×32にてIsland中央部を参照する



▲よし、よくぞ知らせてくれた。さっそく占領に取りかかるべし！



▲よし、よくぞ降ろしてくれた(!?)。次の指令を待つのじゃ！

う～む、これではつらい

まずは写真に注目してほしい。カラーで表示されている部分が、ユニット（地上ユニット）の視界だ。この状態だと、隣接した敵ユニットしか見えないし攻撃できない。非常に頼りない状態で、索敵能力に優れた味方ユニットが必要不可欠。これ即ち悪い見本ね！

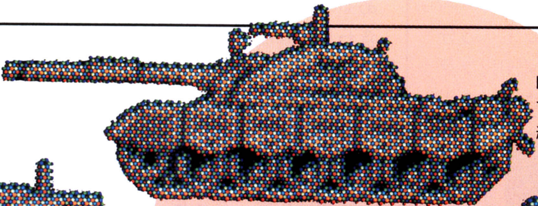


夢見るようなⅢのユニット群。第1弾は戦

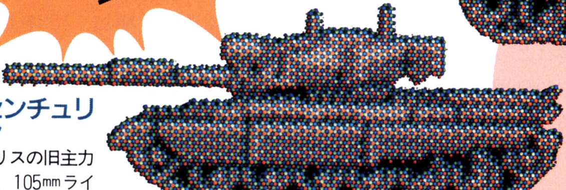
本誌でもおなじみの秋葉原助手は、ユニットを選択する場合、唯一の基準として「カッコよさ」を挙げる。たとえこれで弱小の生産タイプを担当して敗れたとしても、「フン、敗者の美学だわさ」とうそぶく。またある女子大生（九段南）は、ユニットを選択する場合、「カワイさ」を挙げる。たとえこれで弱小生産タイプを担当して破れたとしても、「強くってもカワイくないより、弱くってもかわいいほうがベターよ」とうそぶく。また、ある中年大学講師（お茶の水）は、ロートル兵器に目がない。エイブラムズを生産するのが正しいんだ、正しい道なんだ！　と思いながらもパットン戦車を使用する。――と、まあ、かように世の中にはいろいろな人々がいる。

というわけで、今回はとくにユニットのどアップを下に紹介するのでよきにはからえ。夢見るぞ！

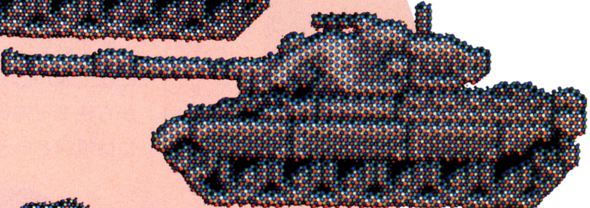
戦車だヨーン！



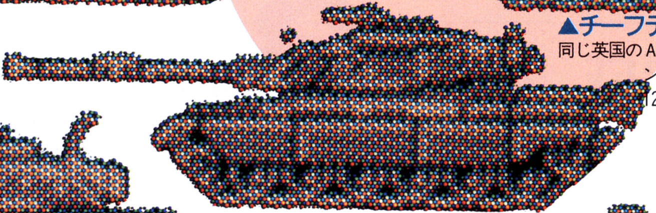
◀69式戦車
Made in China。100mm滑腔砲を有する。主力戦車としては生粋のB級！　中国軍はツライよなあ



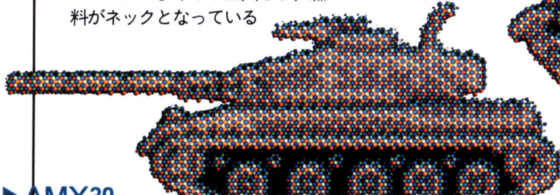
▶センチュリオン
イギリスの旧主力戦車。105mmライフル砲を装備。ま、ロートルもいいものさ！



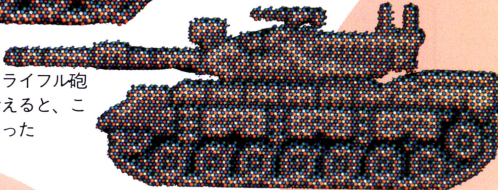
▲チーフテン
同じ英国のＡＦＶながらセンチュリオンとは段違い。防御値2倍、120mmライフル砲を装備



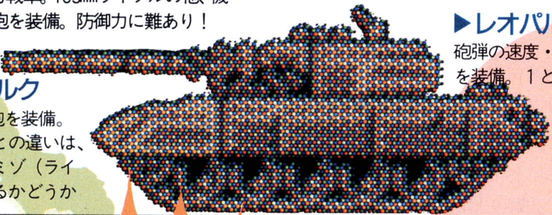
▶チャレンジャー
英国の最新鋭主力戦車。防御力はチーフテンよりやや上回るが、燃料がネックとなっている



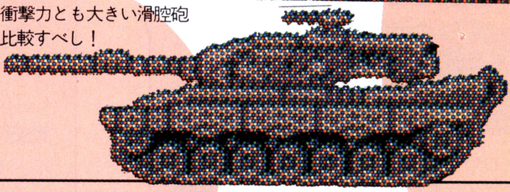
▶AMX30
フランスの主力戦車。105mmライフルの他、機銃・20mm機関砲を装備。防御力に難あり！



▶レオパルド１
西独の前主力戦車。105mmライフル砲を装備。防御力の点から考えると、このゲームではやや旧式となった

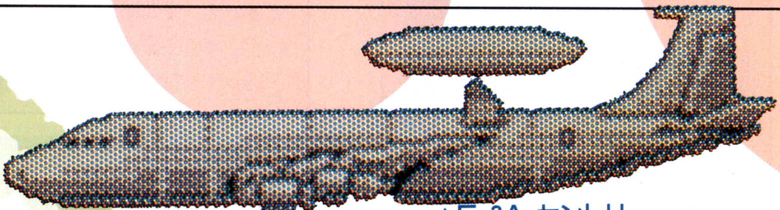


▶ルクレルク
120mm滑腔砲を装備。ライフル砲との違いは、砲身内部にミゾ（ライフル）があるかどうか

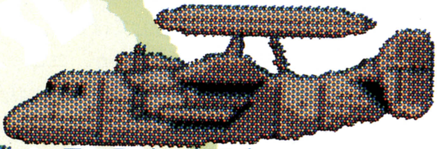


▶レオパルド2
砲弾の速度・衝撃力とも大きい滑腔砲を装備。１と比較すべし！

電子戦機だヨオオ〜ン！



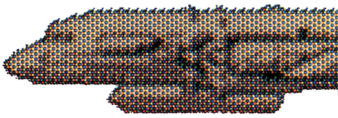
▲E-3A セントリー
ＡＷＡＣＳ（Air borne Warning And Control System：空中早期警戒管制システム）機として開発された米空軍が誇る早期警戒機。高性能レーダーを搭載することで、地上のレーダー網の盲点をカバー。電子戦の必需品！



▲E-2C ホークアイ
早期警戒機。Ｅ-3Aと性能的にほぼおなじ（高高15低高10陸海5）だが、燃料搭載量が倍以上となり、前線により長期に渡って常駐できる。なお早期警戒機は、いずれも防御力が弱いので、注意。大切に使用すべし！

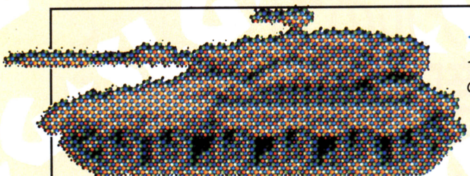
▼EA-6 プラウラー
性能的にはＥＦ-111レイブンとほぼ同じで高高、低高、陸海とも３。ただし防御力は1.5倍、価格的にもほぼ同額なので、コストパフォーマンスははるかに優れているといっていい。地上部隊などには心強い味方となる



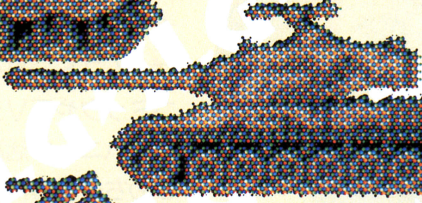


車・電子戦機・歩兵の皆さん！

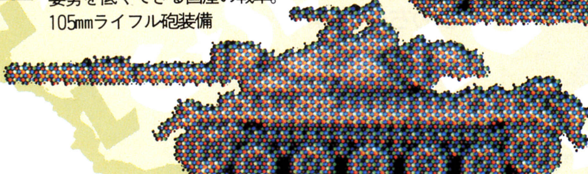
歩兵だヨョ～ン！



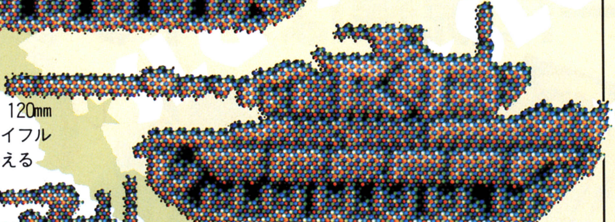
◀メルカバMK2
イスラエルの主力戦車。戦車と歩兵の共同作戦をとの発想から歩兵輸送車としても使うことができる



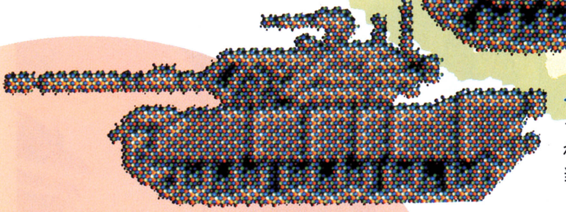
▼74式戦車
油圧の調節で車体を傾けたり、姿勢を低くできる国産の戦車。105mmライフル砲装備



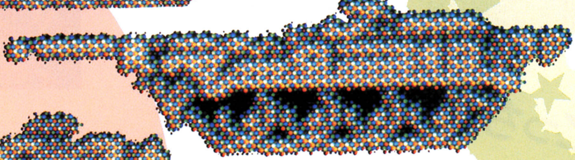
▲61式戦車
M47パットンを日本の鉄道で運べるように改造したもの。90mmライフル砲を装備している



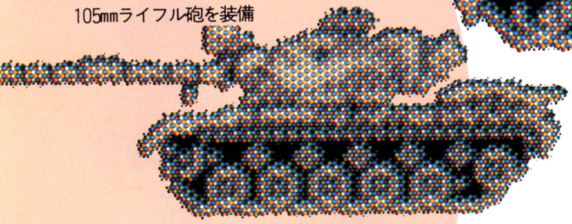
▶89式戦車
次期主力戦車となるか？ 120mm滑腔砲を装備している。ライフル砲に比べ、利点が多いといえる



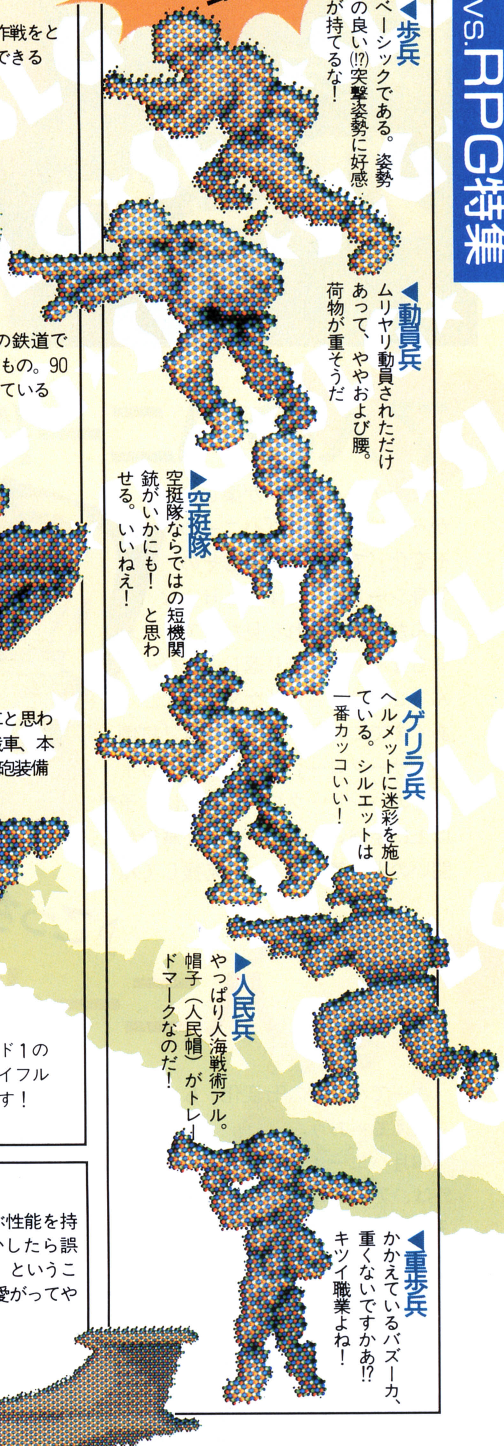
◀88戦車
うーむ、ゴメン！ 日本の戦車と思われるが調べがつかない。この戦車、本当にあるの!? 105mmライフル砲装備



▶Sタンク
砲塔がないことから敵弾の回避率が高いといわれる。105mmライフル砲を装備



◀M48
アメリカの前主力。レオパルド1の前だから相当に古い。90mmライフル砲は力不足。お茶の水好みです！



▼歩兵
ベーシックである。姿勢の良い(!?)突撃姿勢に好感が持てるな！

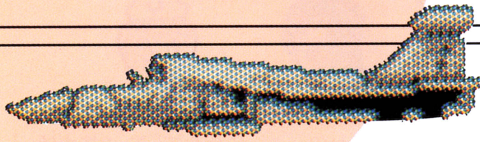
▼動員兵
ムリヤリ動員されただけあって、ややおよび腰。荷物が重そうだ

▶空挺隊
空挺隊ならではの短機関銃がいかにも！ と思わせる。いいねえ！

▼ゲリラ兵
ヘルメットに迷彩を施している。シルエットは一番カッコいい！

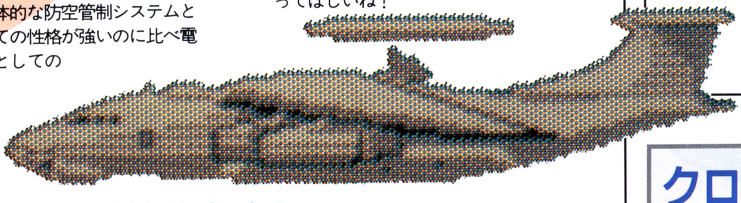
▶人民兵
やっぱり人海戦術アル。帽子（人民帽）がトレードマークなのだ！

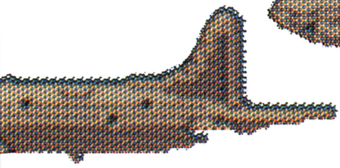
▼重歩兵
かかえているバズーカ、重くないですかあ!? キツイ職業よね！



▲EF-111 レイブン
電子戦機(偵察機)。E-3Aのような早期警戒機との違いは、E-3Aがより全体的な防空管制システムと連動し、空中司令機としての性格が強いのに比べ電子戦機は局地的な偵察機としての性格が強いことである

▼Il-76 メインステイ
早期警戒機としてはE-3Aと並ぶ性能を持つ。といえ燃料搭載量は「もしかしたら誤植!?」と思われるくらいの貧しさ。ということで、メインステイ、しっかり可愛がってやってほしいね！

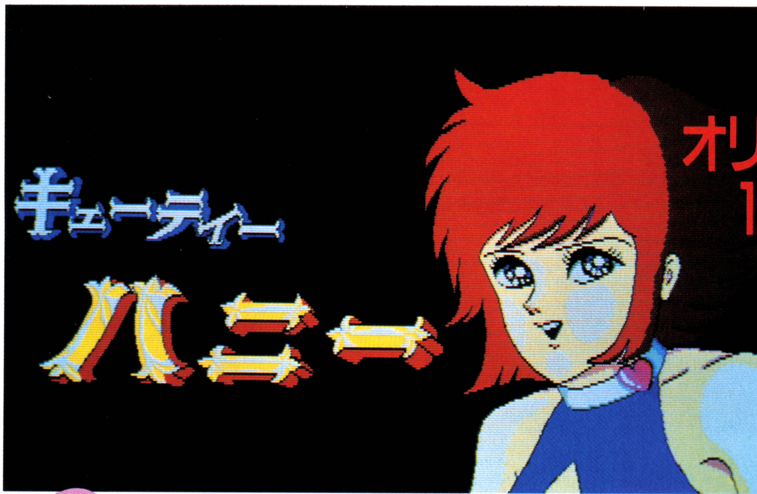




◀Il-20 クートA
エリント機（情報収集機）として有名なソビエトの電子偵察機。胴体下面にECMポッド（ECM《電子対策》機器を小型化しポッドに収めたもの）やアンテナを持つことに注意。防御力が弱い

クロちゃんの一言

RPG派なのにSLGのデザインをしてる黒田です。しかし『大戦略III』は、もう常識を越えてるよ。すごい！



オリジナルのストーリーで 10倍ワクワクソフトだっ

さて、今月はいよいよお待ちかねの、ゲームストーリーの話を進めていこう。コミックやTVシリーズとはまたちがったハニーの活躍が、このソフトで楽しめちゃうのだぞ！

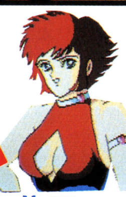
7人のハニーに視線はクギヅケ

このゲームはナニが楽しいかって、それはもう「ハニーの七変化」ですヨ。しかもその変身シーンが「ちょっとH」なもんだから、それが見たくてイミもなく変身を繰り返し……なーんてことはしちゃイケマセンよ。あくまでこのゲームの目的は「打倒パンサークロー」なんだからねっ！

そのパンサークローの刺客は、予想以上に手強い。鋭く、そして華やかに、闘いの場で舞うハニーを応援してね！



♪こっちを向いてよハニー♪
ハニー七変化とアイテム



さーてハニーの七変化、もっと詳しく教えちゃおう。

如月ハニーとキューティーハニー以外は、アイテムがないと変身できない。またアイテムの数が増えるごとに、ハニーの能力値もアップしていく。

ストーリー展開や敵に応じて、どのハニーになればいいかよく考えようネ。

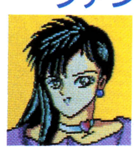
ミステリーハニー




シークレットルーペ

ハニーの３番目の顔。このハニーになれないと、前半の話が進展しない。アイテムは寮に送られた荷物のなかだ。

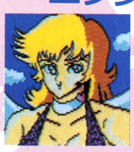
ファンシーハニー




パヒュームジェル

ほかのハニーに比べて「運」の能力値が高い(つまり“運がいい”)。総合的な戦闘力は低いのだ。

エンジェルハニー




シルバーウィング

ゆいいつ空を飛ぶことのできるハニー。敏捷性がほかのハニーよりもすぐれている。

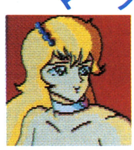
タイフーンハニー




ドックタック

かなり後半のほうでないとなれないハニー。総合的にキューティーハニーに匹敵するくらいの強さだ。

マーメイドハニー




人魚の涙

七変化の最後のハニー。水中だとメチャ強いんだけど、陸上だとパワーが半減しちゃうんだよね。

 ●ナツメ☎03-232-5251 ●PC8801SRシリーズ／8800円〔税別〕 ©1989 ナツメ／ダイナミック企画

こうしてストーリーは進む

OPENING

まずはデモ画面の導入部分から話を進めていこう。

如月博士の研究所が、シスタージル率いるパンサークローの一味に襲われた。そして博士は瀕死(ひんし)の重傷を負う。

このことを聞いたハニーは、病院へと駆けつけたのだった。そして博士の口から、意外な事実を聞かされる!

「ハニー、おまえは私の娘ではない。私が生涯をかけてつくったアンドロイドなのだ!」(TVシリーズとはシチュエーションがちがうんだよね)

さらに、パンサークローが「空中元素固定装置」(原作を知っている人はご存じとは思うが、じつはこれ、ハニー自身がそれなのである)を狙っており、それを守るため戦わなくてはならないことを聞かされる。

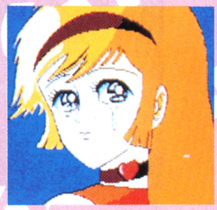
「ハニーフラッシュ!」

“父”である博士はもういない。ハニーの戦いは、これから始まろうとしているのだ!





▲博士の死の直前、ハニーは重大な事実を知る

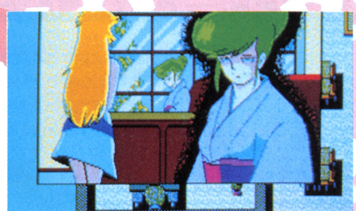


◀悲しんでるヒマはない。敵の魔の手が迫っている!

学校 ヒストラーの目を盗んで、うまく脱出だ

まずは新聞記者の早見青児と一緒に、学校を抜け出さなくてはならない。正門は門限を過ぎて閉まっているので、抜け道を探そうってワケなんだけど……。

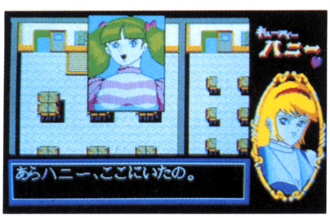
ミステリーハニーになるためのアイテムもチエック。「寮の部屋」がキーワード。



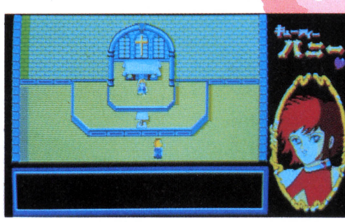
◀「5時までに取材を終わらせるようにね」



◀校舎の前で記念撮影。正門からは出られない



◀夏子「寄宿舎に宅急便が来ていたわヨ」



◀礼拝堂にはあとでイベントが……!



◀スケ番直子に抜け道を教えてもらうには?

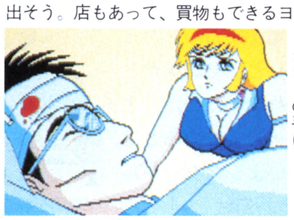
下町 助手の大石を探すのだ!

町へ出たら、如月博士の助手だった、大石という人物を捜さなくてはならない。とにかく通行人などから情報を集めて、居場所をつきとめよう。

で、やっと捜し当てたアパートに行ってみると……これがいないんだ。同じアパートの住人が知っているけど、聞き出すにはあるアイテムを買わなきゃ……。



▲町をしらみつぶしに歩いて、情報を聞き出そう。店もあって、買物もできるヨ



◀大石もまた、パンサークローの手に!?

研究所 探偵ハニーがフルに活躍

大石から聞いた話をもとに、今度は如月博士の研究所へと向かう。ここでは「ポイズンセンサー」というアイテムを探さなきゃならないんだけど、これがなんとラジカセのなか。しかも取り出すには、ある数値を入力しなければならないんだ。まあ、ミステリーハニーに変身していれば、カンタンにクリアできるハズだけどね。

ちなみにこれは、毒物を検知するアイテム。後半で必要!



▲研究所の内部。ちゃんとバス&トイレもあるよ(あまり関係ない!?)

ポイズンセンサー



ふたたび学校 まさかの刺客登場！ そして戦いが本格的に始まる

学校に戻ってみると、なんか騒々しい。生徒会長の錦織翼がいなくなったというのだ。こいつはタイヘン、捜さなきゃ！

やっと礼拝堂に倒れていた翼を見つけた——が、これはハニーをおびき寄せるためのワナだった！ 翼はパンサークローの手先・バットフライクローだったのだ。かくして最初の戦闘が始まる！



◀さらわれていたハズの錦織翼が、不敵な笑いでハニーを迎える



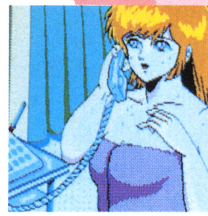
▲戻っては来たものの、一連の事件には謎が多すぎる。ウーム困った……



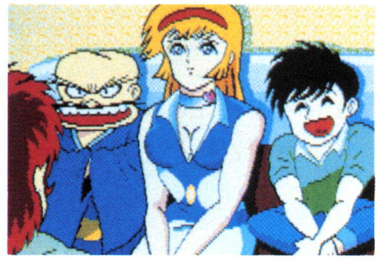
▲…そういうことだったのか！ ここである人物が味方にいると、戦闘がとても楽勝

学校が炎上して

戦いが終わると、学校は炎上し、二度と出入りできなくなる。早見家で世話になることになったハニーに、パンサークローからの挑戦が！



▲パンサークローから犯罪予告が！



◀研究所にひとりはイヤ！というワケで、早見家へ

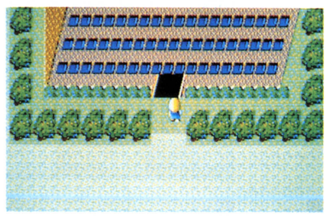
ポール玉元邸 中央銀行 国立近代美術館

敵のパワーもエスカレート!!

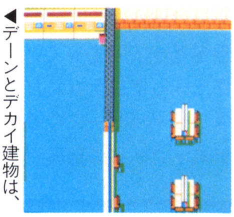
パンサークローが襲撃を予告した3カ所でのイベント（戦闘）が、中盤での大きなポイント。それぞれ重要アイテムを入手できるぞ。敵との戦闘は避けてとおれない。

イベントに突入するときには、万全のコンディションでのぞむこと。体力不足で途中で逃げたりしてしまうと、あとのシーンで敵が集まり、結果として苦しくなってしまう。

ちなみに時間は夜なので、町にはだれもいないのだ。



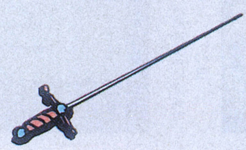
◀デーンとデカイ建物は、中央銀行かな？



◀中央銀行のなか。すでに敵の手中に落ちる寸前だ



◀プールまである玉元邸。ここで待つ敵とは……？



シルバーフルーレ

弓教授という人物が持っていて、入手すると攻撃力が15～30%アップ（如月ハニーは除く）。

ショー会場 イベントのなかでもイベントが!?

3つのイベントをクリアすると、ショー会場へ舞台が移る。VIPの集まるファッションショーに、マリというモデルの代わりに出ることになったハニー。しかしここにもパンサークローのワナが……！ おなじみのハニーの唄い文句も、このイベント内で見られるヨ♡



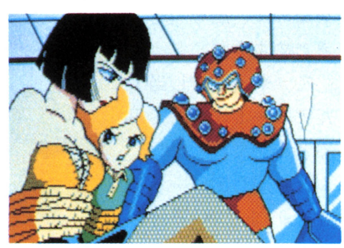
ハニーのファッションショー♥

▲戦闘のあいだの骨休め。たっぷり楽しんでね♡

別荘地帯 失踪していたモデルはなんとここに……！

ショー会場でのイベントのあと、それまで開いていた別荘地帯へのトンネルが塞がれてしまう。しかし、行けなくなったワケではない。ある人物の家の庭に行くと防空壕があって、そこから抜け道が通じているのでご安心（街の人の情報で、ちゃんとわかるヨ）。

別荘地帯のサナトリウムには、なんとショー会場に来るハズだったマリと、その弟がとらわれていたのだっ！ ——そしてこのあとは、いよいよシスタージルの待つ「幻城」へ！



▲パンサークローは、ここの施設を利用して麻薬を製造しようという魂胆だったのだ！

パンサークローの皆さんだぁ

ザコの皆さんは省略一っ、てんで、妖しきパンサークローの刺客たちである。「あっ、こいつTVで見たぞ」とか「コミックに出てた」とか思ってる人も多いんじゃないかな？

スマートなヤツからゴッツイやつまで勢ぞろい！　いずれも気の抜けない相手ばかりなので、心してかかるように。また、爪や炎・飛び道具といった特殊攻撃能力を持つヤツもいる。

激しい女同士の戦い、勝つのは正義か悪か!?　それにしても、「女は魔物」とはよく言ったもんで……。

バットフライクロー



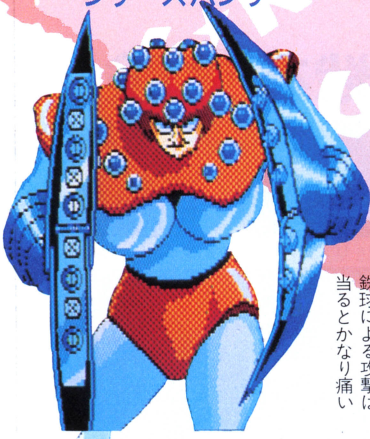
◀錦織翼の正体で、最初の中ボス。ひとり目だからってバカにしてると苦戦する

ブラッククロー

▼玉元邸で待っている。右手の鉄の爪が強力な武器だぞ！



シザースパンサー



◀中央銀行で出現。鉄球による攻撃は当るとかなり痛い

ファイヤークロー



◀近代美術館で出現。火炎攻撃でハニーを苦しめる

イーグルクロー



▲銀行で出現。身のこなしがすばやいので、こちらもそれに対抗できる姿で……

タランチェラパンサー



▼ショー会場で出現。毒を持っている上に、糸を吐き出す

トマホークパンサー



◀腕のトマホークを投げてくる。サナトリウムで出現

ジャンボパンサー



◀HPだけやたら高いヤツ。原作では口笛攻撃があったけど、ゲームでは芸ナシ

スネークパンサー

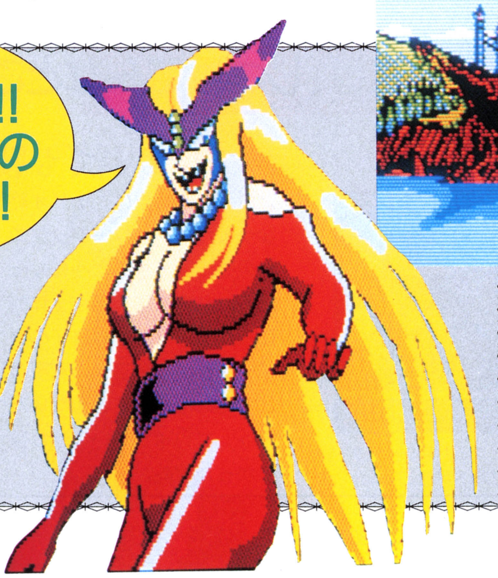
▶サナトリウムで出現。ガードが固くHPがやや高いので、苦戦は必至!?





シスタージル

さあお行き!!
かわいい私の
娘たち……!



パンサークロー日本支部の首領。彼女を倒せば"ゲーム"は終わる。が、物語はまだまだ終わりはしないのだ……。

四谷の一言

ハニーフラッシュで破れて散った服で、町はゴミだらけ？　でもいいや、目の保養になるし……、もっとやれ！



パワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェイ海戦」メイクキット

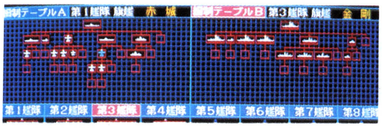
真珠湾進行と本土防衛戦の間の"空白の時"を埋めるソフトが発売された。これで『大海令』もパワーアップ！

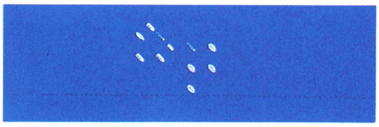
本土決戦までに２度の空母戦を体験

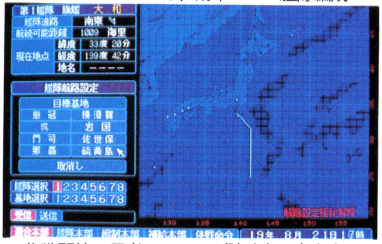
いままでにない大胆不敵な構成と、リアルタイムで進む海戦シーンで世のＳＬＧファンの目を見張らせた『大海令』の泣きボクロといえば目尻の……じゃなかった泣きどころはなんでしょ？　ハーイそうですね。シナリオが２つしかないことですね。

なんてったってこのゲームは、プレイの積み重ねでストーリーを語っていくんじゃなくて、シナリオ戦果が次のシナリオに引き継がれていく斬新なシステム。たとえてみれば、何幕もある劇を見てるようなもの。それだけに太平洋戦争の「起」（真珠湾）と「結」（本土防衛）しかないってのは味気ないし舌足らずだわ、やっぱし。

てなことをトロトロ考えてたところに、バッチシ登場したのがこの『メイクキット』。一応２本シナリオが入っているし、これで「承」と「転」がそろったとみていいんでないかい。


▲ポイントのひとつは、効率のいい艦隊編成


▲隊型を整え波をわけて進む連合艦隊の勇姿


▲作戦開始。思考ルーチンが強くなったとか



▲このぐらいの勝利ではフラストレーション？

承は空母戦の典型「珊瑚海海戦」。転は"運命の３秒"としてよく映画になる知名度No.１の「ミッドウェイ海戦」。これでゲームの流れは、いままでの、起→結から、起→承→転→結となるわけだ。ただし新しい２本のシナリオは飛ばすこともできるので、起→承→結、起→転→結という組み合わせも可能となり、ゲームの幅が広がっている。

そしてオマケというワケじゃないけど、『メイクキット』を使えばシステムの一部もパワーアップする。どう変わるかというのは下を読んでもらえば一目瞭然。これ以外にも米軍思考ルーチンを強化したそうだし、ユーザーとしてはアリガタヤ、アリガタヤ。

パワーアップしたとこは、じつはこんなとこですねん

艦隊命令はマップ付き

1

艦隊本部の画面のレイアウトが変わっている。命令コマンドの横に、艦隊がどのあたりにいるかわかるようにミニマップが入った。

また新命令として、攻撃目標を空母、戦艦など特定のものにしぼって指定できるようになった。



▲スッキリまとまった新レイアウト。戦艦への集中攻撃も可能となった

プレイ中でも戦果がわかる

2

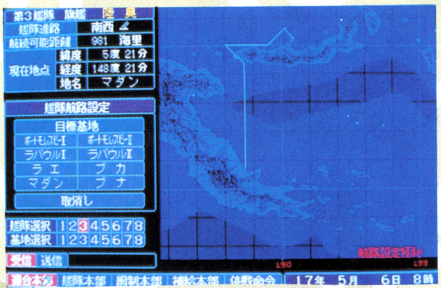
これまで戦果はシナリオ終了時点でしか見ることはできなかったが、パワーアップで、プレイ中にいつでも現在の戦果を確認できるようになった。これで被害状況が全体的にわかるから、作戦終了のタイミングや攻撃目標の変更などでミスをすることもないだろう。プレイしていてぜひ欲しかった機能だ。

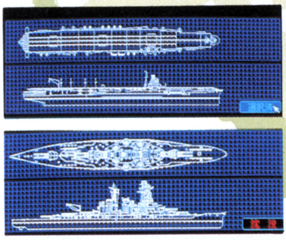

▲戦果が見れると見れないじゃプレイ中のヤル気が違うね

 ●アートディンク☎0474-77-7541●ＰＣ9801シリーズ／3800円〔税込〕

〈珊瑚海海戦〉 1942年5月5日〜12日

南太平洋上での壮絶な戦い


▲ブナ目指して南下する第3艦隊。敵空母はどこだ


◀史実でも海戦に参加した空母翔鶴。下の戦艦榛名は真珠湾戦で沈んでしまったのだ。

南下する日本軍と北上する米軍がニューギニア島北東の海域（珊瑚海）で激突する。

シナリオの最大目標は、米空母部隊のせん滅だ。ただラバウルを始めとして、ラエ、ブナ、マダンといった、日本側基地がマップ上に点在するため、戦闘機を多く選択して航空戦を挑（いど）むのも悪い作戦じゃない。もっともそうなると艦隊の方は数が少なくなるので、迫力に欠けるのが弱点。なにをどう編成するかが、プレイヤーの腕の見せどころになるだろう。

というわけで、なかなか奥行きのある深〜いシナリオなのだ。

History of 珊瑚海海戦

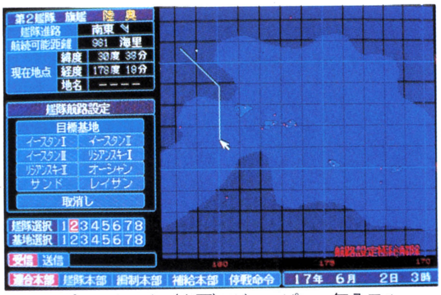
ポートモレスビー攻略戦中に起こった史上初の空母戦。日本軍2＋1（小型）、米軍2と戦力はほぼ互角だったが、パイロット練度などで優勢な日本軍が勝利した。しかし戦略的には、攻略に失敗をした日本軍の負け。

History of ミッドウェイ海戦

米軍空母部隊に致命的な打撃をあたえるために発案された作戦だったが、暗号が解読されていたため反対に米軍の待ち伏せに遭（あ）い、3隻の空母を失う大敗北となった。日米合わせて7隻の空母が参加、ドラマチックな展開など派手な内容で有名。

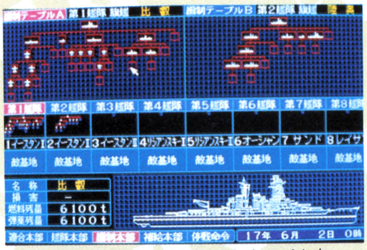
〈ミッドウェイ海戦〉 1942年6月2日〜9日

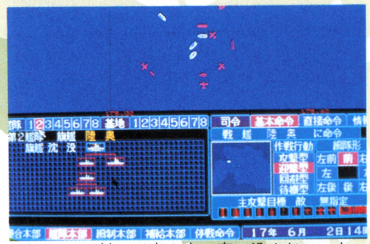
米軍の待ち伏せをはね返せ！


▲マップ上は赤い点（米軍）がいっぱい。気分ワル〜

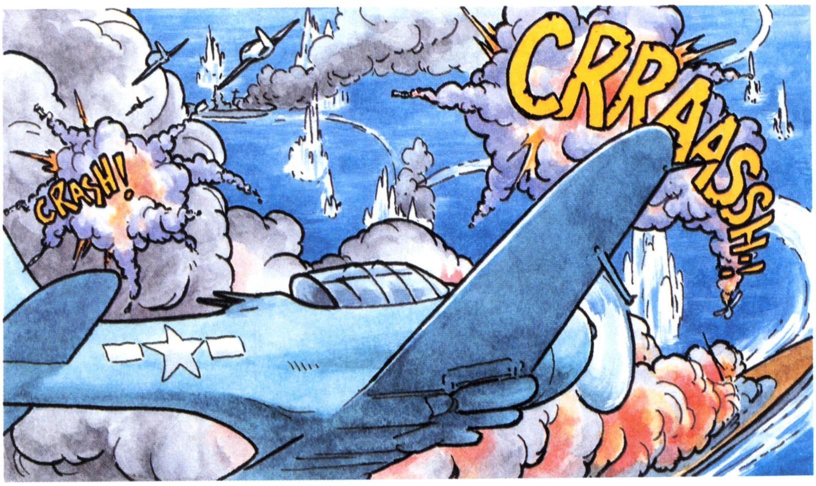
ハワイ諸島の北西端にあるサンゴ礁の島ミッドウェイ近海がシナリオの舞台。まわりには日本軍の基地がひとつもなく、左も右も米軍ばかりの悪条件。いきおい大兵力を準備しないといたずらに損害をだすだけかもしれない。

待ち伏せしてる米軍艦隊も気のせいかヤル気満々。よーく注意して動かないと、史実どおりの大敗北になりそうな雰囲気だ。


▲少数精鋭での戦いはちょっとキツイかな


▲ヒエ〜、敵のド真ん中に突っ込んじゃった

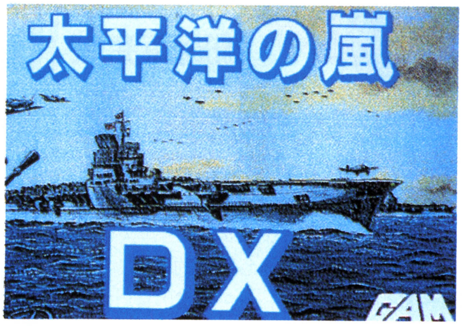
両軍の距離も短いし、シチュエーション上どうしても正面からの殴（なぐ）り合いになりがちなのが残念だが、反面、見てるとスカッとするぞ。これで戦果を上げるのは上級者レベルだが、勝負無視なら入門者でも楽しめる。



デイヴの一言

そりゃ、広大な大海にはエイぐらいいるよねぇ。えっ？ 『大海エイ』じゃなかったっけ。でぇーい・海令！

イラスト／杉山真理



シナリオ集第2弾完成！
バンディッツ

海は広いな大きいーなっと、やってみたいなSLG、チャンチャン。と、鼻歌もでてきそうなぐらい嬉しくなっちゃうシナリオ集登場。すでに持ってるソフトでまた遊べるってのがオイシイよね。

太平洋は今日も波高し

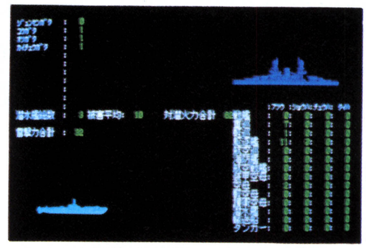
すでに発表された同じシナリオ集の『イリュージョン』といい、これといいＧＡＭのバックアップ的製作体制にはホント恐れイリヤの表ヤマネコ。ＳＬＧってマジな話をすると、「システムの構築」なワケだし、骨組みさえしっかりしていれば、データをいじるだけでいろいろな世界が展開できるハズなんだ。ウソだと思うなら大戦略ファミリーを見なさい。システムは同じでもファンタジーあり、ＳＦあり、ジョークありのパーソナリティ豊かなワイワイファミリーになっているじゃあ～りませんか。サザエ一家もビックリだぜ。

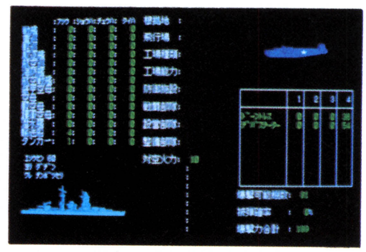
そう考えれば、シナリオ集やマップ集がバンバンでてもおかしくはないんだけど、これがまだまだ少ない。そんなわけで『バンディッツ』みたいなシナリオ集は、ユーザーの立場だととってもうれしいと大声でいいたい。

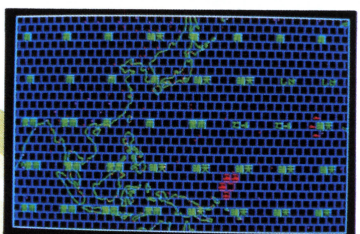
さてと、その内容だけど、新シナリオが６本だ。うち３本がヒストリカル。つまり実際にあった歴史をシナリオ化したものってこと。あと３本は、デザイナーが当時の資料などを基に「ウ～ン。△△が××なって○○が☆☆△□だったら、きっとこうなるだろう」と想定した架空シナリオになっている。

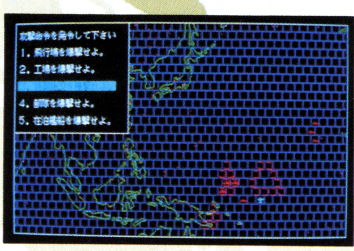
未完成バージョンをプレイした感想としては、短いターン数の「サンゴ海海戦」や「い号作戦」より、ミニキャンペーンの「八八艦隊」やタイトルにもなってる「バンディッツ」のほうが楽しめた。システムからいってもやっぱりただの海戦よりは、戦略的視点の入ったほうが〝太平洋の嵐らしさ〟がでていいんだわ。やっぱし。

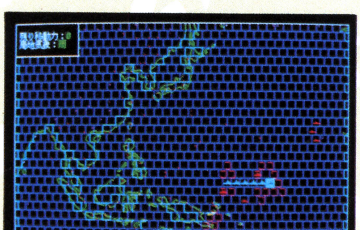
次にシナリオごとにバックストーリー、ターン数、主要根拠地などをまとめてみたので、買う前にチェックしたい～と思ったひとは参考にしてね。

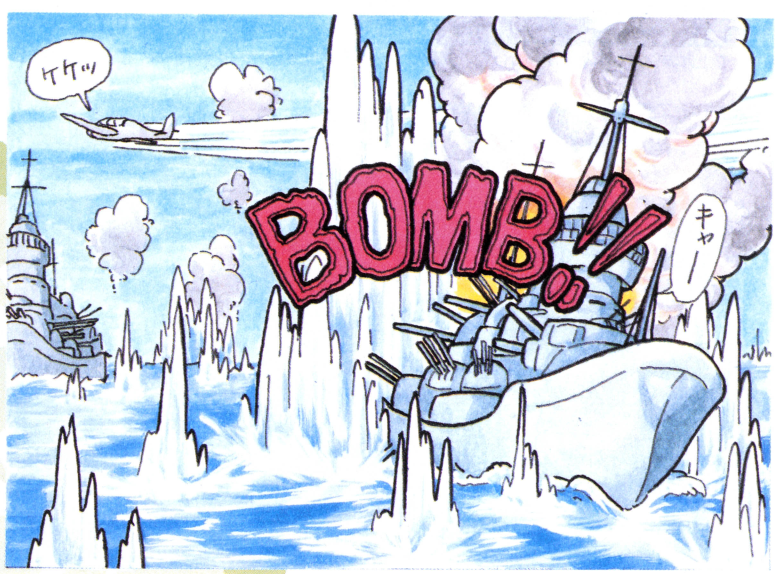

▲突然潜水艦隊が敵部隊と接触。被害甚大


▲ゲーッ、偵察ミスで先制攻撃をされたよー


▲サンゴ海シナリオ開始。まずは気象確認


▲日本軍のナウル爆撃。防御施設をたたく！


▲敵機動部隊はどこに？　慎重に艦隊移動

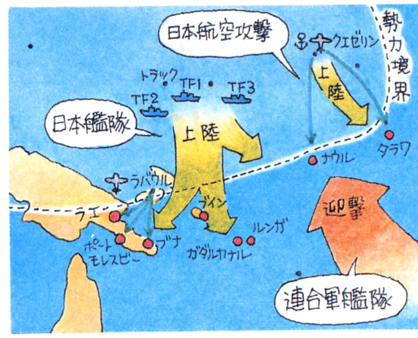


①サンゴ海海戦

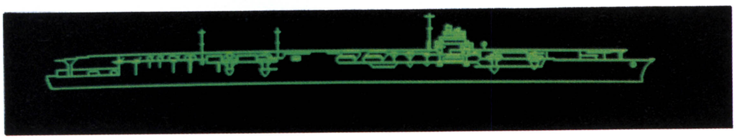
史上初の空母vs空母の激突!!

昭和17年５月にニューギニアの東ソロモン海で起こった歴史上名高い海戦。なぜ有名かというと、史上初の空母vs空母の戦いになったからだ。それまでの海戦にも空母は参加していたが、両軍ともが空母を運用して艦載機で対決するというのは初めての体験だった。

日本軍の作戦目標はタラワ、ナウルなどだが、敵空母戦力をたたくのが早道だ。



▼海戦で損傷を受けた空母翔鶴



主要根拠地	勝敗根拠地数	94
トラック、クェゼリン、ラバウル、ブイン、ナウル、タラワ、ポートモレスビー	ターン数	5

②い号作戦

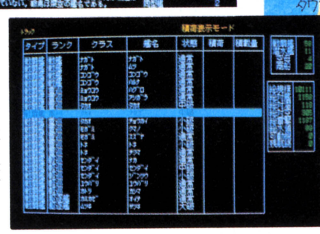
この空はだれのもの？－日米航空戦

これもヒストリカル・シナリオ。

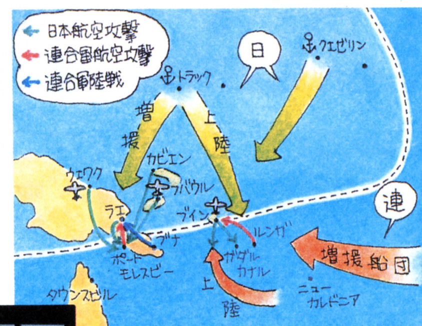
昭和18年４月に日本軍が総航空兵力を上げて実施した「い」号作戦をシミュレートしている。この作戦はラバウルを中心とした南太平洋の各基地に航空隊を集結させ、この地域の米軍基地を一挙にたたいて制空権を確保しようというものだったが、いたずらに損害を増すだけだった。



▶傷だらけの連合艦隊



▲新造艦はあるけど……



主要根拠地	勝敗根拠地数	95
トラック、クェゼリン、カビエン、ブイン、ラエ、ガダルカナル、ルンガ	ターン数	5

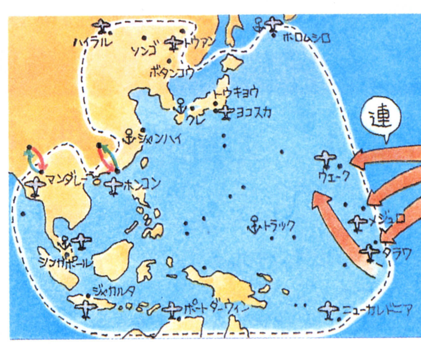
③ハバクック計画

超モンスター空母を撃沈セヨ！

ハバクックとは米軍が計画した超巨大空母の名称である。船体はパイクリートと呼ばれる特殊素材でできており、船というより人工氷山のようなものらしい。全長約600m、排水量150万トン、搭載機250機のこのモンスター空母が太平洋戦に投入されたという想定でシナリオは始まる。

戦況を説明しよう。日本軍は開戦から破竹の進撃を続け、フィジー、ミッドウェイの占領にも成功した。ミッドウェイは後に再上陸されたが、オーストラリアも降伏し、連合軍は完全に窮地（きゅうち）にたたされていた。

そこで考案されたのがハバクックと新型エセックス級空母を使った反攻作戦だ。しかし、日本軍も対ハバクック用新兵器を開発していた。３トン爆弾搭載の深山改爆撃機だ。



主要根拠地	勝敗根拠地数	101
ホンコン、マンダレー、ウェーク、メジュロ、タラワ、ポートダーウィン	ターン数	20

4 バンディッツ

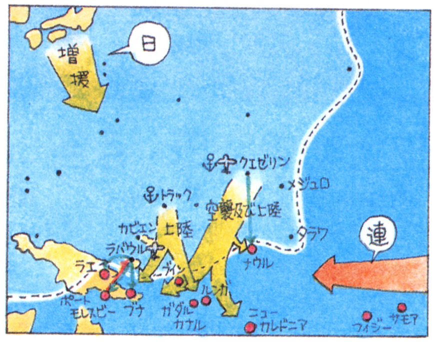
……もしミッドウェイで勝ったら

もし、ミッドウェイ海戦で日本軍が勝利したとしたら……ありえそうな歴史状況でストーリーを組み立てたシナリオがこの「バンディッツ」。

勢いにのる日本軍は、米軍空母が修理でドックに入ってる間に、南方の根拠地を攻略する作戦を立てた。もちろん米軍の必死な反撃もじゅうぶん予想できるし、そうそう楽な戦いでもなさそうだ。それに7つの根拠地を奪取しなくてはならない日本軍にとっては、上陸作戦と艦隊戦のタイミングがむずかしい。



▲クェゼリンに集結した無敵日本軍



主要根拠地		
ヨコスカ、トラック クェゼリン、サモア、 フィジー、ナウル、 ニューカレドニア	勝敗根拠地数	98
	ターン数	10

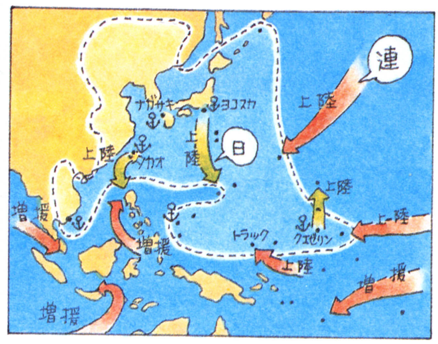
5 八八艦隊

幻の大艦巨砲主義がついに登場



▲見よ、勢ぞろいした戦艦、重巡の数々を

昭和16年の開戦からさかのぼること19年前、ワシントンである会合が開かれていた。日米英など列強各国が参加した海軍軍縮会議だ。最近話題になった米ソ核交渉の海軍版みたいなこの会議は、各国の主力艦(戦艦、空母、重巡)を制限するため開かれていた。歴史では、日本は欧米の要求をのんでしまうが、これを突っぱねたら開戦時の兵力はどうなっていただろう。大艦巨砲主義シナリオだ。



主要根拠地		
クェゼリン、タカオ パラオ、ヨコスカ、 シャンハイ、トウキョウ、ナガサキ	勝敗根拠地数	65
	ターン数	20

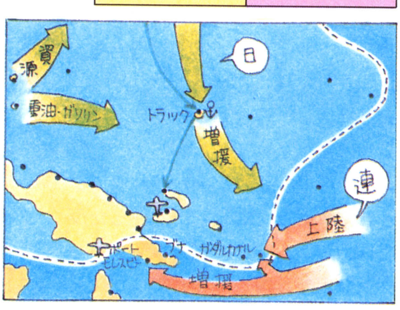
6 ソロモンキャンペーン

死闘！ ガ島攻防戦

勝敗根拠地数	100	ターン数	49

太平洋戦争のターニングポイントとなったガダルカナル戦を、米軍上陸から12月の中止決定までシミュレートしている。

このゲームにはめずらしく、米軍の上陸作戦から始まり、資源、補給面でも日本軍はキビシー状況だ。史実では失敗した作戦だったが、うまく航空機・艦船を集中して運用すれば勝機はあるかも？



というワケで

まだ完成版を手にしてないので駆け足で紹介したけど、面白そうなシナリオは見つかったかな？ ターン数、設定などバリエーションは豊富だから興味ある人はどうぞ。なお通販のみなので、ＧＡＭへ直接申し込んでおくれ。

ササキの一言

いらっしゃいませ、太平洋6本セットですね。ご一緒にRPGはいかがでしょうか？ え、いらないの……。

好評連載

How To Win

夏だ、ビールだ、ハウツーウィンだ！

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／椙村嘉一



How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC9801、8801SR以降、X1ターボ／9,800円〔税別〕(サウンドウェア付12,200円)

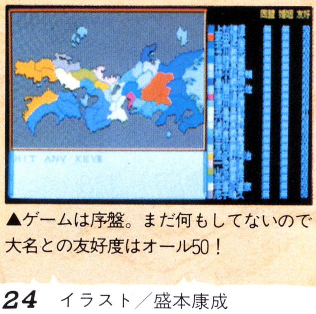
秋葉原のプレイをマネしちゃいけないっていっているのに、ついマネしてしまうアナタ！　危険プレイはスリルがあって気持ちいいのじゃ、なんてすでに秋葉原化してるんじゃないでしょーね！　早く改心しないと謀反が起こるぞー！

中毒患者続出の戦国SLGだ！

前号までのあらすじ

一領具足と呼ばれる土佐の猛兵を率いて四国を席巻した稀代の英雄児、長宗我部元親——。かつて秀吉に阻止された全国制覇の夢をはたすべく、400年ぶりにPC 98、640 K上に復活した。が、眠りからさめた彼を待っていたものは、自らを軍師と名乗る大顔の男、そう人は彼をSLG界のピテカントロプスと呼ぶ。極めて人類学的考古学的価値の高いこの男の名は秋葉原助手。元親、不本意ながら（シブシブと）この押しかけ軍師とともに戦国の風雲に乗り出したのであった。合掌——。

神をも恐れぬ徴兵コマンドと戦争に次ぐ戦争によって、どうにか近畿に足場を築いたものの、長宗我部軍は現在疲労の極にある。さしもの強兵たちも今後の戦局に不安を覚えているらしい。これからはたしてどーなるのか……それはだれにもわからない。



▲ゲームは序盤。まだ何もしてないので大名との友好度はオール50！

さて、今月も『信長の野望・戦国群雄伝』、しっかりプレイしてみたいもの。このソフト、わがコンプ編集部でも断トツの人気で、H副編などは一流エディターの条件として「最低1回は全国制覇を成し遂げる」ことを必須項目としている。したがって、編集部では彼の言葉を真に受けた若手編集者が、一流たらんと日夜『群雄伝』に明け暮れている。副編も罪な男だが、まあ、ここまで思い入れすると、最初のうちは初心（ウブ）な編集者も次第に野生化じゃなかったマニア化し、内政もそっちのけで人材登用する者もいれば、安房の里見で天下をうかがう危険極まりないヤツまで、ただでさえ危険な編集部は、現在戦国時代、群雄割拠の巷(ちまた)と相成った。

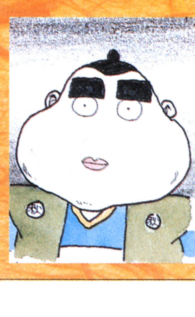
『戦国群雄伝』のおもしろさについて挙げれば、枚挙にいとまがないが、そのうちのひとつは、1回クリアした後でも引き続き2回3回と挑戦する気が起こってくるということ。なんといっても37人にも及ぶ大名から自分の気に入った人物を選ぶことができるのが今さらながらつきせぬ魅力。たとえば信長で全国制覇した後は、ちょっとシブめに本願寺で決めてやろうとか、自分は新潟出身だから（郷土愛にめざめ）上杉でプレイしてみようとか——ゲームシステムは同一ながら、この辺が光栄歴史SLGがロングセラーを続ける由縁だと思う。そのうち自分の担当する大名や、武将に愛着がわいてきて、歴史の本などもひもとくようになるともう病気。秋葉原なんかも司馬遼太郎の小説を読んだりして（珍しく）歴史づいてしまっている今日このごろである。ということで、（彼のスチャラカなプレイに）いろいろとご不満はおありでしょうーが、なにしろSLG界のターザンゆえ手がつけられない。今月も笑って許してください。では、おのおのがた、まいろうか！

これが主役のお2人！



長宗我部元親

◀もはや何をかいわんやで、土佐よりいでた戦国の英雄。これでも幼いころは弱虫だったんだって。ホント！



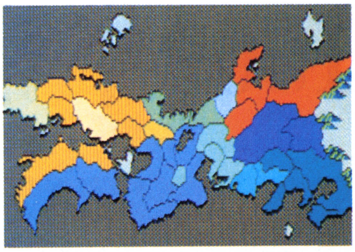
秋葉原助手

◀据膳食わぬは秋葉原。なんのことだかわからないが、とにかく危険なSLG界のミトコンドリア。触るなよ！

　イラスト／盛本康成

1568年 冬〜春

にっくき家康をまずはやっつけるのじゃ！


▲毛利の領土が次々とつぎはぎ状態に。一方長宗我部は混乱を収拾。対徳川の体制は万全！

フッフッフ、どーもボクの采配は天才ゆえ鋭すぎるのが欠点。一般の兵士諸君には、今ひとつついてこれなかったのが1567年の大敗走の原因じゃ。というわけで、とりあえずは反省したからね！　（しとらんって！）

そりでは、と。ただいま1568年現在、伊勢を猛攻の末回復し、にっくき徳川家康を伊賀の国に封じこめている。伊賀ってのは人口が600しかない貧し〜い国じゃ。さすがの家康も身動きが取れないんで、さぞかしあわてていることだろうて。ここは容赦なくじゅうりん攻撃で決め！　じゃ。まずは長宗我部軍のエース、竹中半兵衛。足軽ゆえ足は遅いが強力な軍勢じゃ。

そりと復活なった香宗我部親泰。この男、一度は浪人したものの、サラリーマン生活が恋しくなって山城の国にて再就職した。ま、優秀な人材ゆえ、いつまでも遊ばせていては元親殿に申し訳がない。あとは柿崎景家ってところかのう。

（激戦であった。徳川軍はさすがに三河武士のお家柄。本多忠勝を初めとする勇将・猛将が長宗我部の行く手を阻んだ。が、わずかの差で勝利。当初300いた長宗我部軍は戦闘後ナント！　6分の1に減っていた！）

よーしよし、家康を滅ぼして、これで近畿は安心だい！

信長公のかたきは討ったのじゃ（家康は、ふらちにも、あの信長公をいともあっさりと打ち敗ってしまったのじゃ。歴史にそむく大悪人なのじゃ）。あとはこのまま尾張へ進撃するんだもんね。

和田維政


▲山城の国より丹波を狙う。結構使えるヤツだ！

前田利家


▲気の毒に、お笑い芸人のような顔に描かれて……

強豪はあまりにも多し。風雲急を告げる畿内の情勢だ!!

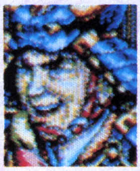
—時は全軍総崩れの憂き目にあい、パニックに陥った長宗我部軍だが、ピラミッドパワーの力で（!?）奇跡の復活。何よりもウレシイことに、強敵家康を大和の国に封じこめた。近畿を脅かす敵として、残るは越前朝倉軍。現在、丹後・越前の２カ国を領有し、しきりに美濃、近江をうかがう。が、長宗我部に比べれば、しょせんは小つぶ。現在、大きな脅威は去ったといえる。が、東西には北条・毛利など有力な大名が地盤を固め、いずれは激突必至。

徳川軍団

徳川家康


▲信長を破った強敵。秋葉原が嫌いなキャラの筆頭！

本多忠勝


▲武将として三河武士の典型をなす欲しい人材だ！

服部半蔵


▲忍者である。政治力の低さは致命的！　でも強い！

明智光秀


▲戦国武将のエリート。引く手あまたの秀才である！



▲やっぱり最優先すべきは徳川征伐。フッフッフ、家康め、首を洗って待ってるのじゃ！



▶どうして切り捨てるのか!?　くれるものはもらっておけばいいんじゃない！　この石頭！

朝倉軍団

朝倉義景


▲強大な勢力を有しながらパッとせず、地味な男！

山県昌景

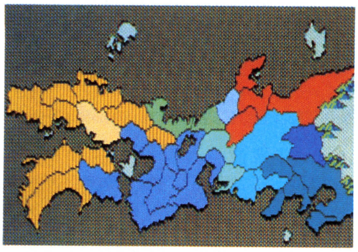

▲いつの間に武田から寝返ったの!?油断ならないヤツ！

河野通直


▲伊予の地より流れ流れて越前に。水軍魂を見せろ！

1569年 春～夏

「風林火山」と並ぶ、秋葉原流強奪作戦なのじゃ!!



▲オオッ、東西に新たなる異変！　武田が持ち直し、続いて毛利も旧領を回復



▲稲葉一鉄。鉄砲使いとしてはもっとも強力な武将なのだ！



▲やったし！　あの明智クンが長宗我部に仕えてくれるぞ！

戦いは勢いと顔のデカさじゃ。打つ手打つ手がおもしろいようにあたって、１年足らずの間に播磨を回復したほか、尾張で徳川の残党ににらみをきかせているんだもんね。今のところこの２国には長宗我部の大軍団が集結中、ボクのよーな天才ともなるとと、２正面作戦なんのその、じゃ。

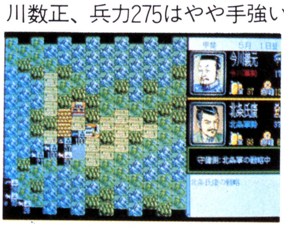
もしもし、前田クン、播磨の情勢はいかが!?　エッ、お隣の因幡但馬にはお金が700もあるって!?　しかも兵力は147!? フッフッ、狙い目じゃ!

力づくで金と食料を奪い取る——これ即ち信玄の「風林火山」と並ぶ、ボク一流の戦略なのじゃ。

一方東海の情勢は、と。三河には石川数正、兵力275はやや手強い。ここはやっぱり美濃を押さえておくんだもんね。半兵衛の出番になったわさ。あとは山城の和田維正に連絡して、丹波をしっかり制圧しちゃう。和田ってのは目立たないヤツなんだけど、なかなか手堅い鉄砲使い。期待に応えてくれるわさ。——と、やった！　こりで日本海に出るのも時間の問題となったのじゃ。長宗我部殿、喜んでくだされ。わが軍は西に東に大活躍。国数では一挙にトップに躍りでたのじゃ！



▲闇にまぎれて穴山信君を奇襲！　あっけない敵のサドンデスだった



▲北条vs今川。今川軍に寝返りが出た！　これで戦いは激戦必至に

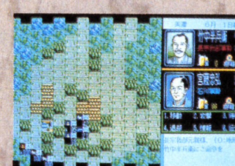


▲美濃攻略は長年の夢だったのだ。ここはリキを入れてチャレンジ！

戦闘速報!!

半兵衛の活躍！ 美濃はわれらのものに

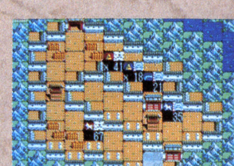
1569年６月、竹中半兵衛を中核とする長宗我部軍は、徳川（改め石川）領美濃へ進撃、敵将宮藤忠弘は、土佐兵の猛攻に耐えきれず籠城。戦いは大量の犠牲をともなう攻城戦となった。が——。足軽を主体とする竹中軍は、敵本丸の背後より奇襲を敢行。敵将宮藤を敗走せしめ、ここに長宗我部念願の美濃攻略は成ったのであった。



▲美濃へなだれ込んだ竹中軍。敵宮部忠弘は城にこもるか!?



▲やはり籠城。でも、足軽の半兵衛には必殺ワザがある——!!



▲フッフッフ、これぞ必殺のヘイよじ登り。コマンド戦略ね！

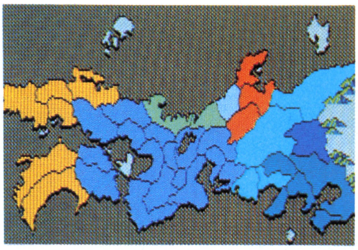
お茶の水教授の歴史コラム

ナゼ武田は滅びたのか!?

長篠の合戦に織田・徳川の連合軍に敗北を喫した武田——。その後、天目山での滅亡までは一本道と見えるが、決してそうではなかった。信長が予想していたよりはるかに短期間に軍勢を立て直し、しきりに三河・徳川を脅かした。が、かつて信玄が「人は石垣、人は城」といった言葉を裏切るように武田軍内部では、家臣の心は離れていった。もともと武田軍は織田とは違い、家臣の手勢が集まって作られた軍隊。指導者に、家臣団を束ねる統率力があってこそ戦国の世に覇を唱えることができた。が、勝頼の代になるとこの統率が弱まり、ついにかつて弱兵とさげすんだ織田軍に滅ぼされた次第。



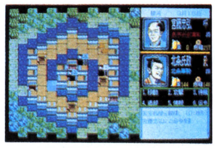
1570年〜1572年 進撃につぐ進撃! 長宗我部、日本一の大名に!



▲うーむ、戦国は無情。徳川の残党はすべて滅ぼされ、次なる敵は今川義元か——!?



▲1572年夏。ナント、2年の間に長宗我部は最大の大名に——!



▼北条氏政、いよいよ最後か!? 宮藤軍が本丸へ迫る

徳川亡き今、ボクがもっとも嫌いな相手は毛利元就。わが軍が本国を留守しているのをいいことに、土佐を切り取った。フェアプレイを重んずるボクとしては、もっとも許しがたい相手だわさ。こーなったら、ボクがもっとも得意とする作戦——大名ホイホイ作戦で、元就のヤツを土佐に封じこめてやるのじゃ。まずは阿波より、伊予へ一挙に襲いかかる。フッフッフ、成功じゃ。毛利軍、本国との連絡を断たれ、哀れ土佐の地にて孤立じゃ。この間に大増強なったわが東海方面軍は、遠江・信濃を制圧。そりにしても安心して戦いを任せられる人材が増えて、お家も安泰なのじゃ! ん、だれかと思えば新入社員の明智クン、新参の身ながら「信濃を占領しましたぞ」だって。優秀な男じゃ。これで○○○の変を起こすクセさえなけば申し分なしじゃ!。



◀北条・毛利が今後の課題、とはいえ勝敗はもう決まったよーなものさ!

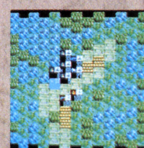
戦闘速報!!

大勝利!
ついに信濃を制圧したぞ!!

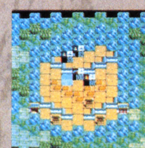
勢いに乗る土佐兵は、ついに今川と激突。信濃へとなだれこんだ。元親自らの出陣に、さすがの敵もタジタジ……ではないんだなあ!?



◀三百対二百三十。戦略はほぼ対等といえるか…!?



▲長宗我部は優秀なのだ! 敵は大損害を受け後退中



▲鉄砲隊突入! フッフッフ、勝利は目前なのじゃ!

フッフッフッ! 毛利元就、土佐にて孤立じゃ!

フッフッフ、元就のヤツ、愚かにもボクの策にハマッたのじゃ!

これも皆ボクの恐ろしさを無視した報い。土佐の田舎にて、貧し〜い生活を送るんだもんね（コラコラと元親、怒る）。



◀年寄りはおとなしく引っこんでいればいいのじゃ!

毛利輝元



▲気の毒に、父元就の巻きぞえで、輝元も滅びるのだ!

小早川隆景



▲コイツはぜひ使ってみたい男じゃ。部下としては最高!

山中鹿之助



▲旧尼子の遺臣じゃ。コイツもスカウト!

お茶の水教授の歴史コラム

織田VS長宗我部

豊富な資金力にものをいわせ、兵農分離を推し進めた織田軍の主力は、ほぼ専門の傭兵集団に近い。一方、一領具足と呼ばれる農民兵を多数抱えていた長宗我部は、発想において織田とは正反対。両者が戦えばどうなるか——。推察するに、たぶん戦いの駆け引きや(生命の危険が比較的少ない) 追撃戦では織田軍は非常に強かったと思う。対する土佐兵は、専門家である織田兵の鋭い戦いぶりに比べると見劣りがしたろう。とはいえ、一領具足には織田軍にはない「国を守る」という意識とプライドがあった。この点、長宗我部軍には粘りがあったと思うのだが、はたしてどうか——。



水滸伝 天命の誓い

How To Win

●光栄☎044-61-6861●ＰＣ9801-8801ＳＲ以降・Ｘ1ターボ／9,800円〔税別〕(サウンドウェア付12,200円)

時のたつのは早いもので、『水滸伝・天命の誓い』もいよいよ千秋楽。打倒高俅は終生変わらぬ男の誓い。今月は長年夢みた高俅とのラストバトル、一挙にケリをつけ、枕を高くして(!?)眠りたいもの。それではスタンバイOK!?



悪徳宰相高俅を倒せ！正義は必ず勝つ！

これまでのあらすじ

官軍と、戦っては破れ、戦っては破れ、鳴かず飛ばずの不遇な時代を経て雌伏すること20年――。シナリオの最初からオジさんだった晁蓋は、よる年波には勝てず、いよいよ引退かな、連載打ち切りかなと覚悟を決めていたその時……！　晁蓋の元へ皇帝からの密使が（遅ればせながら）勅命を携えて訪れたのである。高俅を倒せ！　梁山泊の頭領としての自覚がよみがえった晁蓋、最後の力を振りしぼって開封府を包囲、いよいよ宿敵高俅との戦いを目前に――。ラストバトルが今まさに始まらんとしている!!



▲皇帝の年頭のあいさつ。この人、これだけを20年にわたっていってきた。立派



▲で、よーやく皇帝密使。待ちくたびれて、もーこのゲーム止めようかと思った！

広大な中国を舞台に展開された男のロマン『水滸伝』も今回でいよいよ大詰めとなった。もともと光栄歴史SLGにはうといワタシ。このゲームを渡されて以来、初めのうちは試行錯誤の繰り返しだった。知ってのとおり『水滸伝』のシステムでは、好漢の評判アップが何よりも大切。これなくしては高俅打倒の勅命を受けることができないし、だいいち戦力となる無頼漢がいっこうに寄ってこない。

でもどうすれば評判アップが可能となるのか――まずはこの辺を考えることから始まった次第。で、戦いに勝ったり施しをするほか、梁山泊を掌握すれば飛躍的にアップすることがわかるまでひと苦労ふた苦労。いまだから話そう。第1回めのプレイはついに時間切れ、金国の侵入を受けてあえなくゲームオーバー（な、情けない！）。まったく……！　この時ばかりは開いた口がふさがらなかったよ。で、第2回めにチャレンジ。よーやく勅命宣下までこぎつけたってわけ。まあ、キミたちはワタシのプレイを反面教師として（!?）立派な『水滸伝』フリークに成長してくれ。コンプには秋葉原という滅茶苦茶なプレイヤーもいることだし。

ということで、そろそろ悪徳宰相を倒しにいくことにしよう。『水滸伝』感動の最終回、しっかりつきあってやってほしい。



それ行け、やれ行け、勝利は目前！

まったく…シナリオ開始が1104年だったから、苦節20年延々と打倒高俅をめざしていたってわけ。ま、梁山泊を掌握してからトントン拍子だったからよかったようなものの、そうでなかったら隣のコラムの金国のよーな悲惨な目にあうところだった。

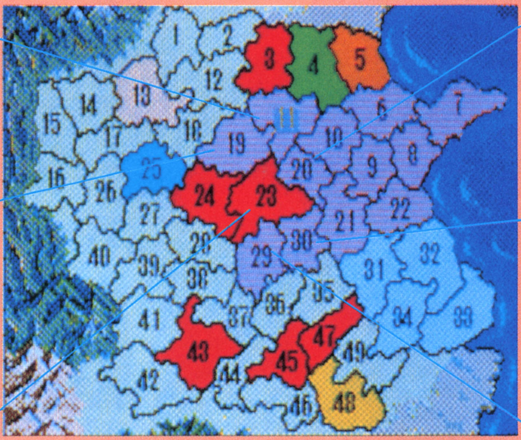
さて、ラストバトルに入る前に心がけておきたいことは、開封府の包囲。1カ所でもスキをつくると、逃げられる可能性が高い。ここは多少まわり道でもぐるり囲みをつくるべし、と。…オオッ！　史進が鋭いサポート。これで包囲は完璧になった。高俅のヤツ、これまでにも包囲網を破ろうとして何度か襲来。さんざんワタシをてこずらせてくれた。でも所詮は悪あがき。救援もなく、ヤツが掌握しているのは孤立した開封府１国のみ。戦えば戦うほど戦力を消耗していくって寸法だ。一方味方は義兄弟以外は、やや忠誠心に問題があるが、ここまでくれば質より量。とにかく数は揃っている。ころはよし、いまこそ開封府決戦の時はきた！……うーむ、やっぱり１回めは敗北。さしもの林冲軍も、矢つぎばやの兵力増強で、質が低下していたからなあ。ここは気をとりなおし、リトライだ！

金国

北宋に忍び寄る金国の暗〜い影。西暦960年に建国された北宋は、1126年金に開封を占領され皇帝も捕虜となった。翌年、一族は南渡して新たに南宋を建国。揚子江をはさんで金とにらみあった。



▲うむ、さすが北方騎馬民族。いうことが正直でよろしいね！



11大名府　晁蓋



いまや押しも押されぬ救国のホープ。見事高俅の首、あげることができるか!?

19隆徳府　院小七



高俅包囲網の急先鋒を務める。漁師出身ながら、よくここまで出世――！

23開封府　高俅



宋国最大の不良中年である。やはり人間は顔、悪い奴はやはり悪党ヅラしている

20済州　林沖



元禁軍剣術師範。高俅に追われて無頼漢となったが、復讐の日は近いのだ！

30潁州　花栄



義兄弟。長年文句もいわずに従ってくれた。うむ、頭が下がる思いです！

29蔡州　郭盛



地味ながら結構使えるヤツだった。こいつも実は義兄弟だったのだ！

出番がなかった不幸な男！

水滸伝のキャラの中でも、最も人気があるのがこの男、花和尚魯智深。このシナリオでは（能力は高いものの）根拠地が田舎なもので、遠慮させてもらった。でもさっすが人気No.１。序盤から中盤にかけてはエライ勢いで河北を席巻。官軍に終始一貫して立ち向かった。おかげでワタシなど、致命的なミスを何度もおかしたにもかかわらず、魯智深のカサの下、ヌクヌクと勢力を拡大することができたのである。――さっそくインタビューしてみたい。

本誌：ライバルの晁蓋がたいそうな出世を遂げましたね、ご感想は!?

魯智深：ライバルだなんて、何をいっとる!?　ヤツはしょせんメジャー誌に魂を売ったニセ無頼漢。ワシのよーなプロフェッショナルとは違うわい！

本：…失礼しました。えー、それでは最後にひとこと。

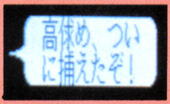
魯：無頼とは男の美学である。ブイ！（と指をチョキにする…やれやれ）



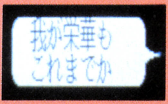
▲それにつけても派手なヤツ。この顔に惚れる（!?）ゲーマー多し！

これにて水滸伝、華々しく幕！

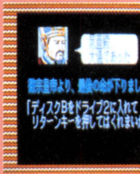
――われながら負け慣れているよなあ！　でも実のところ１回めの攻撃では、高俅を打倒することまで期待していなかった。要は敵戦力の消耗にあり。味方に比べて、孤立した敵の補充能力には限界がある。仮に戦力を回復したとしても、訓練度・武装ともに低下（林冲のように）、敵は前よりも弱くなっているはずだ。ということで、敵に時間を与えてはならない。２回めの攻撃は、林冲よりやや格が落ちるが、これまで比較的無傷の扈三娘をメインにすえてチャレンジだ。フッ、「やってみようかな」だって。ま、いいか。戦力をめいっぱい持っていけば負けることはないってこと！　それでは、と。カメラマン氏も眠そうな顔をしていることだし、いよいよ最後の最後。ラストバトルへ突入のこと！　それ行けぇ～！



▲このセリフがいいたいばっかりに苦節20年――



▲高俅いわく、だ。悪徳宰相もさすがに覚悟か――⁉



▲それにしてもノンキなオジさんだよねえ、この人！

日刊水滸タイムス

速報！！開封府大決戦

悪徳宰相高俅の最後!!


▶うーむ、カワイイ。TV版では土田早苗が演じたのだ！


▶私の力を見せましょう、だって。楊志のヤツめ、味なヤツ！


▶宋江である。戦闘力は上の2人に劣るが、人格者ではある！

――西暦一二二四年某月某日東京開封府へ進撃した扈三娘を基幹とする梁山泊軍は、高俅揮下の官軍と遭遇、血を血で洗う激戦を展開した。過去幾度にわたって梁山泊に苦杯を飲ませた官軍はすでに昔日の面影はなく、いたるところで致命的な打撃を受け、敗走。必殺の剣技にものをいわせる扈三娘は、抵抗する敵を容赦なく切り払い、ついに城門に突入。すでに覚悟を決めている高俅を捕虜にした。

以下は捕虜となった高俅と晁蓋との一問一答である。

高：フッ、お前のようなならず者に敗れるとは、な。

晁：皇帝の名を語らい、専横を欲しいままにした慮外者め。少しは反省しろっての！

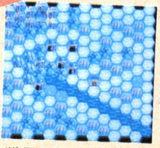
高：でもなあ、あの皇帝、二十年にわたり、年の変わりめにちょいと出てきて「高俅のために国が滅ぶ」、それだけしか能がないヤツだぜ。しょーもないヤツだと思わんか？

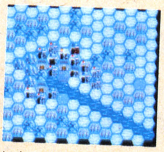
晁：ウッ…（いわれてみれば確かに）そうかなあ…。

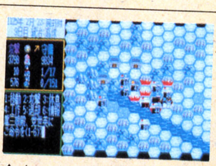
九段南：でも、そういう人畜無害な人って、意外にもてるのよ。私、好きだなあ!!

晁：まあ、いいや。とにかくお前には死んでもらうからね。ヨロシクね！

高：勝手にしやがれ！


▲戦闘開始！10対6。わが軍は優勢なり、だ


▲よーしよし。消耗戦ならこっちのもの！


▲ホッホッホ、最後の悪あがき。放火してもダメだって⁉


▲勝利！これでゲームもおしまい。よくぞやった！

苦節20年。晁蓋ヒーローインタビュー


▲ヒゲがシブイ無頼の中年。いまや功なり名を遂げて、いうことなし

晁蓋は原作では史文恭の矢によって、志半ばにして倒れる。が、このゲームでは逆に史文恭を味方に引きこみ、しっかり生き残った。好漢としてはやや地味め（⁉）の存在であっただけに、このシナリオでの優遇はありがたし。

本誌：よーやく高俅を倒しましたね、成功の秘訣をひと言。

晁蓋：（キッパリと）才能です。それと毎朝チコクをしないこと。

本：…なるほど。でもどうして20年もかかったんでしょーね⁉

晁：ギクリ！

本：余裕のあるところを見せたかったとか――⁉

晁：ま、まあ…そうですね。悪があんまり早く滅びては、おもしろくない。これはいわゆる必要悪というヤツで…。

本：…なるほど。最後に、読者へ向けてひと言お願いします。

晁：勉強をして、早くワタシのよーな立派な無頼漢になってください。

ロードス島戦記 III

Record of Lodoss War III

(RPG誌上ライブ)

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕

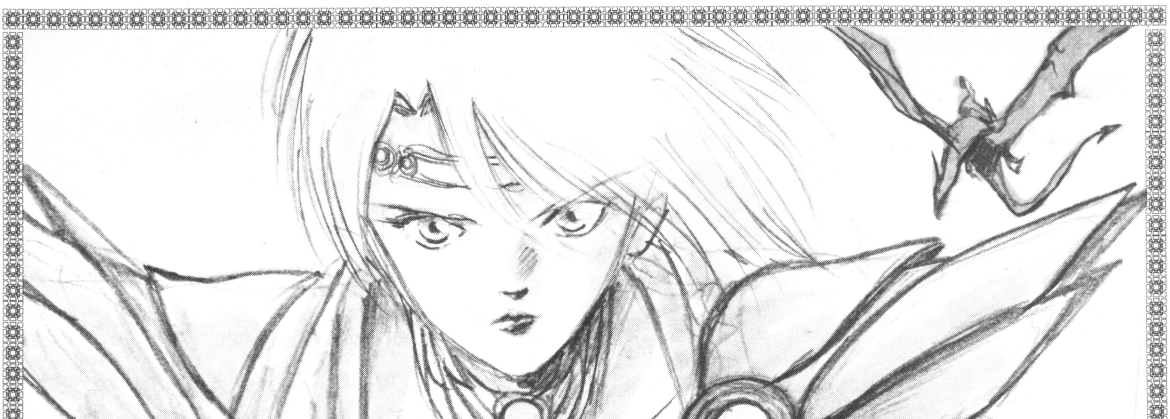


episode XI 英雄戦争、再び！

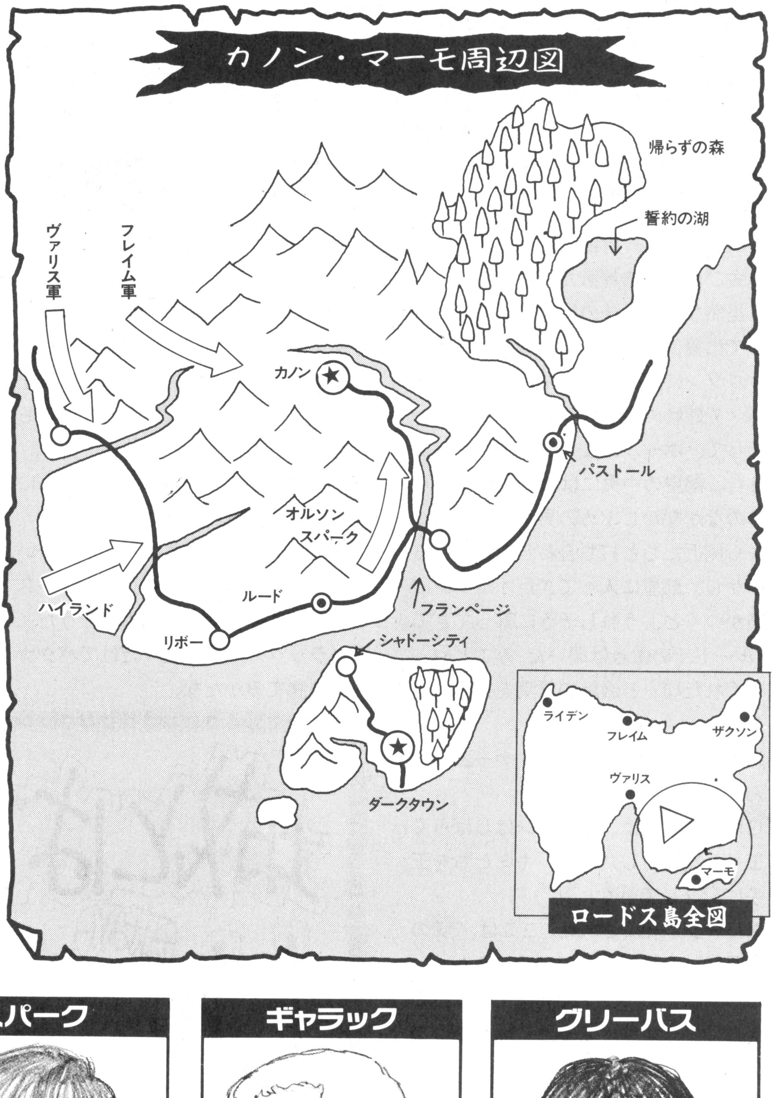
フレイム、ヴァリスを中心とする連合軍と、黒の導師バグナードを総師にいただくマーモ軍の、ロードス島の覇権をめぐる最大、最後の決戦の日が迫る――はたして、スパークはバグナードを倒し、“魂の水晶球”を奪還できるのだろうか、はたまたリーフは、マーモ本島に渡ったというまぶたの母に会えるのか!? テーブルトークRPGの実際のプレイを、そっくりそのまま誌上再現する人気No.1連載も、いよいよファイナルカウントダウンだ!!

連合軍とマーモ軍の陣容の事

スパーク　さ、始めようか。
GM　しまった。今回はスパーク君に先手を取られてしまった。――ではまず前回の復習からだけど、キミたちの協力もあって、革命は無事成功し、港町ルードは解放軍の手に落ちた。そして、今度は首都カノンを解放しようとしているところだったよね。
スパーク　そうだった。しかも、今度は大戦争になるんだろ。フレイムやヴァリスも動いて。
GM　そう、ついに機は熟したのさ。いまをおいて、平和を取りもどす機会はないというぐらいにね。フレイムの軍勢はヴァリス平原の北のルートから、そしてヴァリス軍は南のルートを通って、カノン領土に攻めこむ手筈(てはず)になっているんだ。そして、モス地方の王国ハイランドからも、国王レドリックと戦う王妃シーリスが、配下の竜騎士たちとともに５匹のドラゴンに乗り参戦してくれる。
　しかし、一方のマーモ軍だって侮(あなど)ることはできない。なにしろ、ゴブリンやホブゴブリンたちの繁殖力はすごい。彼らの数は１万を越えるといわれ、百人単位で争われることが多いロードス島においては、まったく恐るべき数の暴力。
スパーク　なあにゴブリン、ホブゴブリンなど、しょせんは下っぱ。オレのグレートソードのサビが増えるだけよ。
リーフ　スパーク君ってば、剣も手入れしていないのねぇ。
スパーク　フフフのフ、なにしろ、オレの剣はゴブリンの赤サビやダーク・エルフの黒サビなんかでいっぱいだからねぇ。なんなら、ここにハーフエルフの緑青(りょくしょう)を加えようか。
リーフ　キャイン、キャイン！
GM　理性的なヒーローがそんなことをいってはいけないよ。それから。マーモ側にだって暗黒神ファラリスの神官戦士にダーク・エルフの魔法戦士、それから怪力自慢のオーガーなんかがいることも忘れないように。
アルド・ノーバ　結局、どちらが優勢なのかね。
GM　さあ、どうだろう。数はマーモ側が１万５千。もっとも、そのうちの主力は３千ほどだけどね。
　一方の連合軍は、フレイムから“砂漠の鷹(たか)”騎士が２千。民軍の兵士が３千。それに百戦錬磨の傭兵(ようへい)隊が１千近く。ヴァリスからは神聖騎士団が２千に、ヴァリス神殿の神官戦士が１千。それに一般の市民から徴兵した義勇兵がやはり１千で、両軍あわせると１万人くらいの軍勢だ。
　ようするに、数ではマーモ、質では連合軍、魔法ではマーモがそれぞれ優勢という戦前の予想さ。
リーフ　好勝負が期待できそうね。
スパーク　できれば、楽勝のほうがいいんだけどな。
GM　それから、カノンの解放軍のメンバーは、１千人近くはいるんだ。しかも、ルード解放の知らせを聞いて、義勇兵が集まれば、その数はもっと増えるだろうしね。とくにレオナー王子が名乗りを上げたんだから、カノンの民衆の士気は、いやがおうにも上がろうというものだ。それにハイランドの竜騎士たちの力も忘れちゃならないしね。
ギャラック　いずれにせよ、そんなマクロな戦いはオレたちの手には負えんさ。むしろ、与えられた任務をいかにまっとうするかを考えたほうがいい。
スパーク　さすが傭兵といいたいけど、いったいどうやってだよ。



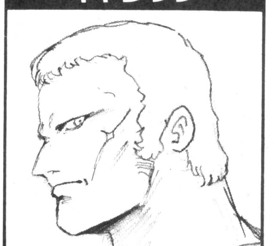
ギャラック　チッチッチッ。そいつはオレの仕事じゃない。理性的なリーダーにでも任せておくことにするさ。
リーフ　ようするに、思いつかないってことなのね。
ギャラック　ひと言でいえば、な。
ライナ　ひと言でいわなくても、そう聞こえます。ギャラックって戦うだけしか能のないキャラクターだったのね。
ギャラック　連載11回目にしてはじめてわかるこの真実。まさに、だいどんでんがえし！
グリーバス　作戦ていったって、かんたんには考えられませんよ。なにしろ相手は、敵の総大将なんですからね。
GM　ちなみに、オルソンたちはこのままカノンに向かって、そこでレオナー王子の解放軍本隊と合流するといっているよ。キミたちも一緒に行くかい？
スパーク　そうだな。敵地に行かないことには、何も始まらないしな。作戦はそれから立てることにしよう。現地につけば、何か他の展開があるかもしれないし……。
GM　了解。そうと決まれば、途中はかっとばして、オルソンと一緒に解放軍の本部へご案内～。





スパーク

フレイムの若き騎士で、パーティのリーダー。どこにでもいるもんです、運の悪い人って。別名不幸のスパちゃん

ギャラック

スパークとは幼なじみの戦士。ハードボイルドに決めること――それが彼のテーマ

グリーバス

いーじゃないか、おチャメなドワーフがいたって！　戦いの神マイリーを信奉する僧侶でもある

アルド・ノーバ

凄腕の魔法使い。シュワルツェネッガーもどき、モアイなどと呼ばれるが、私はゴリラーマンに似てると思う

リーフ

人間の母親を探す、という名目でパーティにまぎれこみ、ひたすらスパークをいたぶるハーフエルフ

ライナ

鞭使いの女盗賊……というより、女王様といったほうが話が早い。ぶっちぎれ女戦士シーリスと対決させたいネ

ニース

スレインとレイリアの間に生まれた美少女NPC。黒の導師につけねらわれている

カノン解放決起宴会開催される事

GM　ここは、首都カノンの郊外にある古びた１軒の屋敷だ。
　当然ながら、その屋敷には物々しいまでに警備が敷かれている。もちろん、オルソンに連れられたキミたちは、顔パスで建物の中に入ることができる。そして、ホールのような部屋にやってきた。部屋の中央には、30代後半ぐらいのなかなかしぶめの男がいて、なにやら側近たちと打ち合わせをしている。しかし、部屋に入ってきたオルソンに気がつくと、うれしそうに寄ってきて、「ルードでの働きは聞いた。みごとやってくれたな」と激励の言葉を投げかけてくる。

スパーク　この人物がレオナー王子なんだな。

GM　そうだよ。オルソンはしばらく、王子と話しをしたあと、キミたちを王子に紹介していく。

スパーク　紹介された。ここは、“魂の水晶球”の話もすべてしたほうがいいだろう。そして、全面的に王子に協力をお願いしよう。きっと、城の抜け道なんかも知っているにちがいない。

GM　ぎくっ。なぜ、それを！

スパーク　城とはつねにそういうものだと、ルーン○スカーにも書いてあった。

リーフ　さすが、スパーク君はお城暮らしが長いわね。

ライナー　左遷されなきゃ、いまでもお城にいられたでしょうにね。

スパーク　オレは左遷なんかされてないっつーの。

グリーバス　ということにしておいて、王子にその抜け道のことをくわしく聞きましょう。

スパーク　だから、オレは左遷なんかされてなあああい！

GM　ああ、スパーク君、涙の絶唱。しかし、それを聞く者は、だれひとりとしていない。

リーフ　スパーク君、不幸！　キャッホー、ひっさしぶり～！

GM　恒例、スパーク君いじめはこのぐらいにして、質問にお答えしよう。カノンの王城シャイニング・ヒルの抜け道とは、２階の謁見の間の奥の壁から、城近くの森の中の洞窟に抜ける全長数キロにおよぶ、なかなか立派なものなんだ。

スパーク　そこを通れば、かんたんに城に侵入できるわけか。

アルド・ノーバ　これは、なかなかいい情報を聞いたね。これなら、ニースをおとりに使わなくてもよさそうだ。

ギャラック　問題は我々だけでバクナードに勝てるかだな。



グリーバス　こればっかりは、やってみないとわかりませんからねぇ。コンピュータ・ゲームとちがってやりなおしが効かない分、テーブルトークのＲＰＧは不利ですね。

アルド・ノーバ　だからおもしろいのではないかい。

スパーク　ま、そういうことだな。しかし、なんの策もなく中に侵入するというのは、歴代リーダーとのちがいを強調するオレにはできない行為だぞ。

ギャラック　もうしばらくすれば、連合軍の本隊がカノンに進撃を開始するから、それまで待てばいいだろう。そうすれば、レイリアさんとか、スレインといった頼もしい味方もやってくるしな。

スパーク　ＮＰＣにはあまりお願いしたくはないな。あくまで、自分の力で使命を達成したい。でなければ、な

んのために冒険に出たのかわかりゃしない。

グリーバス　決意の立派さは高く評価しますが、やっぱり単独行動はまずいでしょう。連合軍が来てくれて、攻城戦になるのを待って、そのどさくさに紛れて、バクナードの首を狙（わら）うというのはどうですか？

スパーク　ナイスだ、グリーバス。それでいこう。それまでカシュー王には会わないように、気をつけておくぞ。

ギャラック　なかなか巧妙だな。しかし、戦さの神の司祭と名誉を重んじる騎士との会話とは思えんぞ。

GM　さすがスパーク君はいままでのリーダーとはひと味ちがうね。パーンやオルソンは単純だったけど、決して姑息（こそく）じゃなかったよ。

スパーク　ダ～ッ！　騎士は任務を果たしてなんぼの商売じゃあ。

リーフ　す～ぐ開きなおるんだから。

アルド・ノーバ　みんなで、よってたかっていじめるからだと思うけどねぇ。

ライナ　それだと、連合軍がここまでやって来るまでは、わたしたちがすることは何もないわね。まあ、楽でいいけど。

GM　そうでもないでしょ。街の詰め所を襲うとか、通商破壊作戦を行うとか、レジスタンスがやらねばならないことはけっこうありますからね。

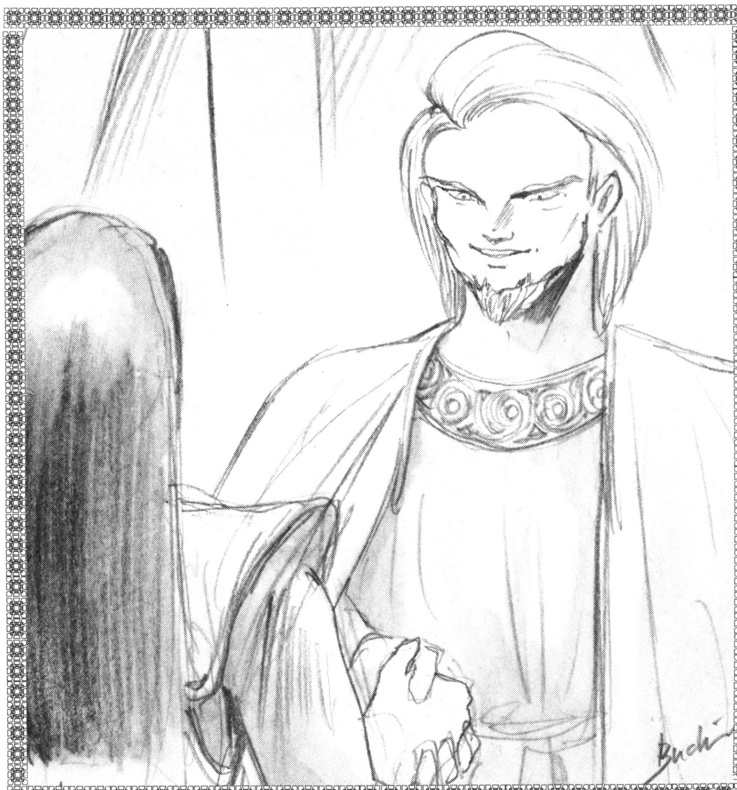
スパーク　確かに、連合軍がやってくるまでは、レジスタンス活動にでも協力することにしよう。

GM　偉い！　スパーク君の申し出をレオナー王子はたいへん喜んだ。そして、カノン復興のあかつきには、フレイムとの友好を約束しようと、スパーク君の手をしっかりと握る。

グリーバス　かくして、フレイム、カノンの友好条約が締結されたのであった。ときに、新王国暦52×年。しかし、平和はまだ遠かった……。

GM　さて、この日は他にすることもないから、カノン解放決起大宴会でも開くことにしよう。スパーク君たちにとっては、先日のルード解放記念大宴会に続いての宴会だから、まるで忘年会シーズンみたいな忙しさだけどね。

ライナ　ほんとに、GMは宴会シーンが好きねー。



GM　シーンだけじゃなく、実際の宴会も大好きですから。──ところで、通常ならはしょるはずの宴会シーンなんだけど、今回はプレイを続行させてもらうよ。

アルド・ノーバ　ということは、何か事件が起こるんだね。

GM　もちろん。それまで、適当に飲んだり食べたりしておいてよ。床にあぐらをかいて座ったってかまわないしね。

ライナ　わたしの服装であぐらをかくと危なそうだから、それは遠慮（えんりょ）しておきます。

グリーバス　わたしなら、気にしませんよ。

ライナ　ほんと、お下劣ドワーフねぇ。それでよくドワーフのプリーストが務まるわね～。

グリーバス　たまには、オチャメなドワーフがいたっていいじゃありませんか。

GM　パターンのキャラクターばっかりじゃ、たしかにおもしろくないからね。

グリーバス　そうですよ。だから、オチャメなドワーフとか、姑息な騎士とかいたって全然、問題ないんですよ。

スパーク　だれが姑息な騎士だって！　バーサクする騎士よきゃ、ましだろうが。

GM　失礼な、と隣りで盛りあがっていたオルソンが、これは聞き捨てならぬと突然、割りこんできた。

スパーク　そうか、いまは宴会だったんだ。

GM　きっと、ずいぶん盛りあがっているだろうね。とくにきみたちには、スパークという格好の酒の肴（さかな）がいるからねぇ。

スパーク　ああ、想像したくないけど、どんな様子か目に浮かぶ。

GM　ところが……。

ライナ　なによいきなり声のトーンを落として。

GM　61番から84番に変えたからですよ。──そう、スパークいじめで宴会が最高潮に達していたまさにそのとき。我らがアイドル、ニース嬢がいきなり頭を抱えてうめきはじめる。そして──どろろんおどろんでろでろばあ、ときたもんだ！

グリーバス　湧いて出たのは──いったい何者ですか。まさか……。

黒の導師ついに登場する事



GM　そのまさか、さ。かわいこちゃんのそばでケケケッと笑うその人こそ！

スパーク　そうか、ここはあいつの枕元だったんだ。これはスパーク、一生の不覚。オレの頭はコンパクト～！

GM　見田竜介さん、サインどうもありがとうございました。編集のHさん、他誌のネタを使ってごめんなさい。

　そう、趣味の悪い笑い声を上げながら登場したのはだれあろう。キミたちとは初対面なんだけど、黒の導師バクナードその人なんだ。でも、雰囲気から一目瞭然（いちもくりょうぜん）だから、みんな彼の正体に気がついてもかまいません。

スパーク　出たなボスキャラ、黒の導師。ここであったが、連載第10回と、４分の３。ここでケリをつけてやる！

リーフ　できれば、いいわね。とにかく、ここはサイレンスよね。

GM　いきなりの出現にしては、なかなか迅速（じんそく）な対応だね。しかし、敵はバクナードひとりではないんだ。そのまわりには、すでにこの連載ではおなじみになった、ダーク・エルフが10人ばかりいる！

アルド・ノーバ　集団テレポートの呪文なんてあったかね。

GM　なかったとすれば、スペシャル・マジックだと考えてちょ。とにかく向こうはすでに臨戦態勢だ。もちろん、解放軍の騎士たちだって、歴戦の勇士ぞろいだ。すぐに反撃の態勢を整える。たちまち、剣が打ち合わされる金属音があちらこちらから響きはじめ、気合いの声と呪文の言葉が、それに唱和する。とーぜん、ウリィィィィというなじみ深いおたけびも聞かれるけどね。

スパーク　とにかく、ニースを守らないと。彼女の様子はどうなんだい。

GM　すでに意識を失っているみたいだ。おそらく、バクナードになにがしかの魔法をかけられたんだろう。可憐な少女が気を失っている姿は、なかなかそそるものがある。

ライナ　変態ね。

GM　いやあ、女王様ほどじゃありませんから。——さて、イニシアティブだ。ちなみに、スパーク君、ここは重要だからね。本当に重要だからね。

スパーク　うぐぐっ。オレがそういう状況に弱いのを知っての台詞（せりふ）だな、えーい、運をダイスに任せて——５だけど。

GM　いやあ残念、１本足りませんね～。先攻はバクナード側だ。

スパーク　やっぱり！　仕方ない。１回だけ魔法に耐えればいいんだ。きばるぞ～！

GM　じゃあ、みんなきばってレジストしてちょ。失敗した人は、意識を失うからね。バクナードは苦痛に顔を歪（ゆが）めながら、カーラのスペシャル・マジック、スタン・クラウドを使ってみせる。彼は古代王国のロスト・マジックにも精通しているようだ。

アルド・ノーバ　親切な解説をどうもありがとう。では、みんなあとはよろしく。

グリーバス　アルドひとりじゃ、行かせませんよ。

リーフ　成功しちゃった。成功しちゃった。大変だわ。

ライナ　失敗しちゃった。失敗しちゃった。幸せだわ。

ギャラック　フッ、剣がオレに戦えと叫んでいるぜ。

スパーク　じゃあ、ギャラックさんと、リーフちゃんのふたり、頼みましたよ。

オレはと一ぜんのように倒れているから。

GM 意識のあるギャラックとリーフは、このラウンドから行動していいからね。

ギャラック オレは黒の導師に接近戦を挑もうとする。

GM さすがにそれはふたりのダーク・エルフが阻止する。クォーターバックがサックされてはたまらないからね。

グリーバス このように、グループSNEではいま、アメフトが流行っています。

ギャラック そんなこと解説したって仕方がないけどな。とにかく、邪魔された以上、切って捨てるのみ。――フッ、これが傭兵の実力よ。02のクリティカル、ダメージが15。

リーフ 無駄だと思うけど、サイレンスをバクナードにかけてみる。

GM 当然、黒の導師はレジストしたよ。それから、別のダーク・エルフが2匹ばかりニースの方に走っていく。

ギャラック この状況じゃあ、それを止めることはできないさ。

GM でしょうね。なら、2ラウンド目のイニシアティブ、リーフちゃん振ってちょうだい。

リーフ 6。

GM じゃあ、同時だ。とはいえギャラックは目の前のダーク・エルフを攻撃するだけだろうし、問題はリーフちゃんのオプションだね。

リーフ あたしは、インビジビリティで消えさせてもらうわ。どうせ、勝てそうにないもの。

スパーク 仕方ないさ。最初からこんなことになるんじゃないかと予想していたし。

アルド・ノーバ 結局、GMのシナリオ通りに進んでしまったようだね。しかし、まだ復讐戦はできるからね。

ギャラック とにかく、攻撃は命中だ。ダメージは17発。健闘してるんだがな～。

グリーバス 無駄な努力にしか見えませんよ。

GM じやあ、ギャラックに対してダーク・エルフの反撃だ。ファイアボルト2連発。2回レジストしてちょ。

ギャラック 1回失敗だ。

GM じゃあ、ダメージは5発。

ギャラック 痛い、たい。魔法は、鎧で止まらないからなあ。

GM さて、みんなも覚悟していると思うけど、このラウンド、ニースのところに走ったふたりのダーク・エルフが、ぐったりとしている彼女を抱えあげ、そしてラウンドの最後にバクナードが、またも苦痛に耐えながら、呪文を唱えはじめる。

グリーバス さよ～な～ら～。また会いましょう。

スパーク 覚えてやがれ！

ライナ まるでチンピラね。

GM バクナードたちの姿は、出現したときと同様にかき消すようになくなってしまった。そして、ちょうどページもここで尽きたのさ。

スパーク GM、許すまじ！ この借りは、最終回までにきっと返すからな！

GM 首を洗って待っていよう。

ロードス島だより

やってきましたああ、日本のお夏がああ♪ ええそーですとも、古いギャグですよっ。美空ひばりこと、ゲームマスターですよっ。

おおっと、今月もボケをかましてるヒマはありません。↓の広告を見ていただければ一目瞭然、読者唖然、著者当然……ロードス島戦記の*RPG*が、*1*冊の本になることが決まりました。内容や発売時期については、来月号のこのコーナーでよりくわしくお知らせできると思いますが、かなりオツユたっぷりな*1*冊になることは保証できますので、よろしく！

続きまして、ロードス島の「カセットブック」、発売がちょっと遅れてしまいましたが、ただいま大好評発売中です。まだ聞いてない方は、どーぞそのひとつ、よろしくお願いいたします。

とゆーことで、今月の営業活動は終わり。次に業務連絡です。

リーフの母“リリア”は今月も登場しませんでした。とりあえずそのリリアの生みの親を紹介します。その人は宮城県の大内淳一郎さん！ さっそくロードス・テレカを送ります。

さ～てさて、「水野良」や「グループ*SNE*」あてに切手や返信封筒を同封した質問のおたよりがときどき来ます。直接返事が欲しい……ということだと思いますが、ごめんなさい。返事を書いているヒマがまったくないのです。答えねばならないと判断した質問には、なんらかの形で、コンプティーク誌上にて答えていくつもりですので、ご容赦を！

ではでは、また来月。ご意見、ご要望のハガキ待ってます。

特報!!

単行本化決定!!

ロードス島戦記RPG

本誌連載「ロードス島戦記Ⅲ」で使われているオリジナルRPGルールが、1冊の本となって刊行化決定！ 発売時期は本年8月、乞うご期待！

クロちゃんのRPG千夜一夜 VOL.22

モンスターに愛の手を！



“怪物”もしくは“モンスター”。本来、RPGの世界ではただPC(プレイヤーズ キャラクター)に殺されるために生きているような存在だったけど、最近そういう解釈に不満なプレイヤー諸君も多いみたい。さて、きみの「モンスター観」はどう？

黒田幸弘

第124夜

名前の魔力

現代は宣伝の時代だから、なるべく名前を広めとかないと、商売にならないんだ。だからアイドルを売りだすときなんか、歌だけじゃなくて雑誌からテレビからビデオや映画まで、マルチメディアのキャンペーンをして、とにかく露出度を高めて（妙な想像はしないこと）名前を売りこむんだろうね。

まあ、そこまではいかないけど、ボクみたいにフリーで仕事をしてる者も事情は似たようなもんだよ。人と会うたびに名刺を渡して、あちこちで名前を売っておかないと、そのあとの仕事が減ってしまうんだ。

でもこれが別の時代にいくと、自分の名前を広めるなどということは、とっても危険なことなんだなあ。なにしろ「他人に自分の本当の名前を教えると、誰かに呪われてしまう」ということが、信じられていた時代があったんだ。こういう社会では、普段の生活では、おたがいに通称を使うんだ。ようするにアダ名で呼びあうわけだよ。

うーん、しかしこれが本当だとしたら、「自分の名前を刷った名刺を配って歩く」なんていうのは、もうそれだけで自殺行為だねェ。「どうぞ私を呪い殺してください」と言ってるようなもんじゃないか。

まてよ、しかしタレントというのは、たいがい芸名を使ってるなあ。そういえばボクの仲間の物書きも、だいたいがペンネームを使ってるぞ。そうか、あれは本名を他人に知られないためのカムフラージュだったのか！　うーむ、そうなるとボクも、何かペンネームを使うほうが安全なのかなあ。いまさら遅いような気もするんだけど……。

第125夜

怪物にもいろいろあるぞ

そういえば同じものをどう呼ぶかによって、けっこうイメージがちがうもんだね。たとえばきみは“怪物”というかな。それとも“モンスター”と呼ぶのかな。

「ところできみたちは、怪物のことをなんて呼ぶの？」

「ちょっと、黒田さん。その質問はなんだかおかしくありませんか。怪物は怪物でしょ？」

「えっ、あ、そうか。ようするに“怪物”と呼ぶのか“モンスター”っていうのか聞きたいんだよ」

「ああ、そういう意味ですか。だったら“モンスター”ですね」

「どうして？」

「なんだか強そうじゃないですか」

「ふーん、そうかなあ。ボクは“怪物”のほうが好きだけどね」

「なぜです？」

「なぜって“怪物”のほうが不気味な感じがするじゃないか」

「そうかなあ。ボクらは“怪物”って言われても、あまり怖く感じませんよ」

「へえ、そうかい？」

「だってプロ野球やプロレスでは、しょっちゅう“怪物”が登場するじゃないですか。でもほとんどの場合は、ただの見かけだおしですよ！」

うーん、しかしそれは“怪物”には罪はないと思うがなあ。悪いのはかってなレッテルを貼るジャーナリズムじゃないかな。しかし“怪物“というのは、かなり広い意味を持つ言葉であることはたしかだね。スポーツ選手でも腕を上げると“怪物”になれるんだからなあ。そういえばだいぶ前に、とあるコンピュータＲＰＧをやってる奴と、こんな会話をしたような……。

●

「おや、だいぶ機嫌がいいね。ゲームがうまく進んでいるのかい？」
「いや、そんなことはないですよ。謎が解けなくて……」
「でもキャラクターのほうは、ずいぶん成長したようじゃないか」
「まあ、成長はしましたけどね。でも最近は困ってるんですよ。最初のヒットポイントが100だったから、もう10倍になりましたけど、ここまで来たらもう成長しないんですよ」
「ヒットポイントが1000になったら成長しない？　ちょっと待てよ。敵の強さはどのくらいなんだい？」
「もうモンスターどもには、まず負けませんよ。だってこのあいだドラゴンと戦ったけど、あいつのヒットポイントはせいぜい500くらいでしたからね。もう大楽勝でしたよ」
「おい、それってひょっとすると、成長のしすぎじゃないか……？」
「え、なんですか？」
「つまり、もうとっくにゲームをクリアできるレベルにまで成長してるんじゃないの？」
「うーむ、そうかなあ」
「そうだよ。ドラゴンよりもヒットポイントが多いってことは、きみのキャラクターはきっとドラゴン以上の怪物になってるんだぜ！」

第126夜

成長しすぎて超人となる？

ひとくちにＲＰＧと言ってもいろいろあって、中には『トラベラー』のように、キャラクターが原則として成長しないゲームもあるんだけど、たいがいのＲＰＧは“高度成長型”なんだ。たしかにプレイヤーにとっては、自分のキャラクターが「目にみえて」成長してくれたほうが楽しいからね。

そういえば、ボクが昔デザインした、ＲＰＧ風のスポーツゲームに『パワーベースボール』というのがあったんだ。その売り物のひとつが、「キャンプで選手を鍛えて、能力をアップさせる」というルール。しかしこれくらいデザイナーにとって難しいゲームもなかったよ。

まあこの成長ルール自体は、かなり簡単なものなんだ。問題はどのくらい成長するのが適当なのか、ということでね。あまり成長が遅すぎると、選手の能力はさっぱり上昇しないんで、プレイヤーから不満がでるだろうし、かといって成長が早すぎると、選手は“怪物”になってしまうんだ。そこでいろいろ考えたあげく、「毎シーズンごとに、目に見える程度には能力が上がる」というバランスに調整したんだよ。

でもやっぱり文句が出てねえ！

●

「あ、黒田さん。『パワーベースボール』はおもしろいですね」
「それはどうもありがとうございます」
「でも、あれって長時間やってると、いろいろと問題があるみたいなんですけど」
「問題？　まあ、たしかに問題はあるでしょうね。とくに何シーズンもプレイしてると、選手のレベルがかなり上がってしまいますよ」
「まあ、“かなり”でおさまるのならいいんですけど、うちのリーグはすごいですよ。５シーズンやったらもうアストロ球団（古すぎたかな？）ですね。豪速球をパワーヒッターがスイングすると、球はスタンドにまっしぐら。でもそのホームランボールを、外野がスーパーキャッチで取ってしまう、という世界なんですが」
「……そりゃまあ、そうなる可能性もありますけど……でも最初の選手枠が25人だから、確率からいえば、そんなことはめったに起きないはずなんですが……」
「あれ、あのゲームって、選手は25人まででしたっけ。うちはほんとうのプロ野球並みに、最初から60人枠でやってますよ！」

●

うーん、そんな確率の原則を、ハナから無視した話には、もうつきあいきれないよ！



第127夜 下っぱの消えたダンジョン

話をＲＰＧに戻そう。しかしキャラクターのほうが、経験を積んでやたらと成長するとなると、相手の怪物のほうはたまらないだろうなあ。とくにやられ役の下っぱモンスターは、狂暴なパーティとは戦いたくないだろうね。

そういえばおもしろい話があるんだ。最近はなんと暴力団のなり手がいないんだって。ヤクザというのは、もともと貧しい家庭の若者が、食えなくなって飛び込む世界だったんだけど、最近の日本の家庭は裕福なので、暴力団への志願者が減ってどうしようもないんだってさ。

たまにケンカの強いのをスカウトしても、礼儀にうるさく暴力が多い（あたりまえだ！）から、すぐに逃げだしてしまうんだって。だから最近は中年になって、けっこうエラくなった幹部クラスの組員が、第一線で出入りをしてるんだそうな。暴力団の力が衰えるのは結構なことだけど、なんだか情けなくて笑える話だね。

でもこれがＲＰＧの世界で起きたらどうだろう。暴力団というのはいわばモンスターたちだよね。となると、下っぱのオークやコボルドが、

「わし、もうイヤや。こんな商売、あぶないだけで、実入りはようないし、もうやめたるわ」

「そや、そや、最近の冒険者どもときたら、成長しくさりよって、やたらめったら武器を振りまわしよるねん。もうかなわんわ」

「べつにダンジョンだけが商売ちゅうわけやないし、ほな、みんなで出ていこか」

なーんて言いだしたら、いったいどうするのかねえ？

考えてみれば、下っぱモンスターにだって、いちおうは言葉と知恵があるわけだから、こんな事態が起こらないとは言えないぞ。もしそんなことになったら、ボスの悪い魔法使いは、しょうがないから自分で敵を退治しにいくのかなあ。

おっと、そこのきみ。笑っていちゃいけないよ。もし下っぱモンスターがいなくなったら、きみたちだって困るんたぜ。だって日本の暴力団だって、子分が減ったのをカバーするために、ピストルなどで武装を強化してるっていうんだ。それが悪い魔法使いだったら、なにかとんでもない魔法を準備してるんじゃないかな。レベルの低いキャラクターのパーティが、ダンジョンに１歩入ったら、いきなりファイアボールの連発をくらう、なんていうのは、ちょっと困るんじゃないかな。



第128夜 心やさしい怪物くん？

いろいろ考えたすえに、ダンジョンの仕事をやめてしまうような怪物は、一般的なモンスターのイメージからすると、かなり変わったやつかもしれないね。でもこんなふうに怪物を擬人化していくと、やがて“かなり”どころか“むちゃくちゃ”に変わったやつも現れるんだよ。

●

「きみたちの前にはホブゴブリンが３匹、テーブルの向こうにいるよ」

「そうか、戦うぞ」

「いや、待てよ。無理に戦う必要はない。ちょっと様子をみよう。マスター、ホブゴブリンの様子はどうだい？」

「ホブゴブリン語のわかる奴はいるね。それじゃいいかい、ホブゴブリンはきみたちに、おやめずらしいお客さんだ、と言ってるよ」

「なにい、お客さんだって？」

「ちょうど食事の用意ができたところだから、ご一緒にどうぞ、だってさ」

「罠じゃないか？」

「鍋のシチューが盛りつけられて、皿からはいい香りがしてるよ」

「どうする」

「攻撃もしてこないようだし……そろそろ食事時だし……やっぱり盗賊の役目だよな、毒見というのは！」

●

てな話もあったなあ。ようするにこのホブゴブリンは、ダンジョンの一室に住むただの住人だというわけで、別に敵意はもっていない、という設定だったんだ。

えっ、「何かおかしいぞ」だって。うーむ、じつはボクもそういう気がして、あとになっていろいろ考えてみたんだよ。

たぶんおかしく感じる原因は、このシナリオでのホブゴブリンの扱いだろうね。ようするに「ホブゴブリンにも善人がいたっていいじゃないか」とい



うわけなんだ。そう言われると否定できないね。なにしろボクには、ホブゴブリンの知人がいないし……。

古典的なＲＰＧの理論からいうと、人間に親しいホブゴブリンなんてとんでもない話なんだ。ちょっと極論かもしれないけど、

「怪物は怪物、それは邪悪な存在であり、人間などのパーティに倒されるための存在でしかない」

というわけなんだよ。そうじゃなければ人間たちが、かってにオークの洞窟に潜入して、中に住むオークを殺して宝を奪う、なんていう行為は、とうてい正当化できないからね。

しかし新しいＲＰＧでは、こういった単純なモンスター観は、かなり変わりつつあるんだ。モンスターの中でも知的な種族については、人間などと同じような種族として認め、それなりの扱いをしよう、という考えが進んでいるんだ。『ルーンクエスト』のトロールなんかは、そのいい例だろうね。ボクもなるべくリアルな世界をつくる、という意味から、こういった流れには賛成したいなあ。

しかしそれじゃ、ボクが最初のホブゴブリンのような「心やさしいモンスター」に賛成なのか、というと、これがまたそうでもないんだな。というのはあのホブゴブリンたち、あまりにも思考パターンが人間的なんだよ！

よくＳＦ小説で問題にされたことのひとつに、「外見はタコのような火星人でも、ちゃんと英語を話すし、考えることはアメリカ人（あるいはロシア人！）と同じ」というのがあるんだ。つまり外見で異質の生物という区別をつけても、中身は人類と変わらないのはおかしいのじゃないか、というわけ。そりゃもっともだね。

この問題は「それじゃ本当に異質の生物を描ききれるのか」とか、「異質な生物にも人類との共通項はあるはずだ」といった反論がでて、なかなか難しい話になったんだけど、ボクはなかなか鋭い意見だと思うんだ。

つまり怪物を擬人化しすぎるのは、犬や猫、はたまた乗物などの機械を擬人化して言葉を話させるようなもので、あまり現実的な感じがしないんだね。モンスターにも知能や思考があっていいけど、それは人間的なものじゃなくて、なるべくモンスター的なものであってほしい、という要望はちょっと難しいかなあ？

第129夜 モンスターに権利はあるか？

もっとも別の問題では、ボクはモンスター側の肩を持つけどね。それはモンスターにだって権利がある、ということ。常識あるプレイヤーなら、度を過ぎた残虐さは慎むようにしよう。とくに「俺は善の神を信じるぞ」というキャラクターはね。

最近はどうだか知らないけど、昔のＲＰＧはひどかったんだ。殺戮(さつりく)ＲＰＧとでもいうのかな……。

●

「オークどもは洞窟の奥のほうに逃げていったよ。きみたちはケガをして逃げられないオークを捕まえたぞ」

「よし、尋問しよう」

「そうだな、おい、宝はどこだ？」

そう聞かれるとマスターはダイスを振る。惜しくもはずれ。

「そ、そんなもの知らねえ！」

まあ、このオーク程度じゃ、剣をチラつかせればすぐに吐くな、と思っていたら、プレイヤーのほうがとんでもない行動に出てきたんだ。

「こいつぅー、偉そうな口をききやがって。よーし、ムチで殴ってみるか！」

「えっ、なんだって！」

「俺は爪をはがしてやる！」

「ちょ、ちょっと待て、言うよ、しゃべるよ」

思わぬプレイヤーの攻撃を受けて、マスターはあわてて財宝のありかを言ったんだ。

「いや、信用ならんな」

「そうだな。本当かどうか、試しに指を２、３本斬り落してやろう」

まあ、あとはあまり書きたくないことをさんざんしたあとで、パーティは用済みのオークを、バッサリやってしまったんだ。あきれかえったマスターが、おもわず声をあげる。

「おい、ちょっとヒドいんじゃないか。残酷だよ。第一きみたちはみんなローフルだろう。？」

「いや、いいんだよ。オークには人権がないんだから」

「そうだ、まさにそのとおり。やつらは人間じゃないものな」

「……でもねえ、ちょっとやりすぎだと思うよ」

「そんなことないよ。ボクの知りあいのパーティなんか、ダンジョンでオーク殺しまくってるぜ。このあいだなんか穴の口を全部ふさいで、中に毒ガスを投げ込んだんだ」

「それじゃまるでアウシュビッツのガス室じゃないか。オークはそれで全滅したのかい？」

「いや、しぶとい奴らでねえ。でもガスで弱ってたから、あとは簡単に皆殺しだったみたいだよ。こっちがケガをせずに財宝を手に入れるには、あれがいちばんだって言ってたなあ」

「うーむ、オークがパーティを見つけると、すぐに襲ってくるわけがようやくわかったよ！」

●

まあ、これは極端な例だけど、正義の戦士を名のる諸君！　残虐さを勇敢さと取りちがえないでおくれよ。

RPGの王国

テーブルトーク RPGコーナー



構成／冒険企画局

わきあかつぐみさんは、ＲＰＧのゲームデザインや「ウォーロック」「ドラゴンマガジン」の連載など、ただいま活躍中の冒険企画局のメンバーだ。楽しいページにしたいとはりきってるぞ！（編）

みなさん、こんにちは！
読者のみなさんの応募のおかげもあって、今月から、テーブルトークRPGのコーナーができました！ 前号まで「お助けコーナー」に含まれていたテーブルトークRPGのQ&Aと「RPGファン倶楽部」をひとつにまとめ、さらに増ページして計4ページ！　喜んでください☆
そして、クロ先生に替わりまして私、わきあかつぐみが、この新コーナーを担当することになりました。まだまだ不慣れな私ですが、これから読者の皆さんと一緒に、テーブルトークRPGの話題を盛り立てていこうと思いますので、どうぞヨロシク。
とりあえず新製品情報などを設けましたが、これから新しい企画も、やっていきたいと思ってます。なにか意見や提案などあったら、ドンドン送ってくださいね。

今月の新作RPG

今月からゲーム情報のスペースが新登場！　今回はあの『WARPS』の新バージョン発売のニュースだよ!!

以前「クロちゃんのＲＰＧ大宝典」でも紹介された『ＷＡＲＰＳ（ワイルダネス・アドベンチャー・ロールプレイシステム）』の現代日本バージョンが発売されたぞ！　トーキョー・シティーを舞台に、君もレーザーブレードやパワードスーツを操って、美少女キャラと大活躍しよう！

ＷＡＲＰＳは、コミックやアニメのノリの世界で冒険するＲＰＧ。いままでは原作もののアニメや、ファンタジーワールドのバージョンが発売されていたのだけど、今回のコレは、現代から近未来の日本を舞台にしたモノだ。

学園ドラマや現代スパイ・アクション、近未来ＳＦなんかがロールプレイできるのはもちろん、おもしろいのは、実際に日本で起こった事件をシナリオにできちゃうことだ。君の学校を舞台に事件を考えたり、あるいはリクルートの陰謀を暴くシナリオをつくってみる、なーんてこともできてしまうワケ。ファンタジーＲＰＧとは、またちがったノリの冒険が楽しめるよ。

キミも、このＲＰＧで、アニメのヒーローのように、カッコよくキメてみよう！（ギャグにしかならなかったりして……）

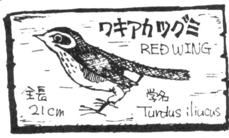
※このＲＰＧは、「ワープス・オリジナル・セット」がないとプレイできません。注意してください。



ワープス・フューチャー①
TOKYO CITY 1989
ツクダホビー　3800円〔税別〕
問い合わせ先：
ツクダホビー（03-843-1130）

『TOKYO CITY 1989』と『ワープス・オリジナル・セット』をペアで３名にプレゼント！　ご希望の方はこのコーナーへの投稿する際「ワープス欲しい」と書き添えてね。

テーブルトーク RPG Q&A



さてコーナーが変わっても、Q＆Aは続きます。ルール上の疑問から、冒険者としての悩みまで、ひろく受けつけておりますので、今まで同様、気軽に質問してください♬

●はじめまして。ぼくは『D＆D®』をはじめたばかりの超初心者です。「D＆Dがよくわかる本」を読んだだけの僕ですが、ゲームマスターが誰でもわかる変なことを言いはじめて困っています。なんと、（物を買うと）消費税といってやたら3％引くのです。こんなこと、あっていいのでしょうか!?

〈静岡県島田市・柴田智大〉

●それはひどい！　そんな悪政をしく国は、君たち正義の冒険者の手で粉砕してやろう!!——と、いうふうに、次の冒険のキッカケにしていけばよいのです（あるいは国王に呼ばれて「消費税導入で、国民の支持率が下がってしまった。なんとかしてくれ」と頼まれるとかね）。

ＲＰＧの中で何があっても、それはゲームマスターがやっているのではなく、ＲＰＧ世界の登場人物がやっているのだということ（消費税の場合ならそれを導入した国王など）を忘れないように。ゲームマスター個人に文句をいうよりも、それをキッカケに行動に出て、冒険をつくるぐらいの元気を持つのがいいと思いますよ（君たちは、〝冒険者〟なんだから！）。

その行動をゲームマスターが認めなかったら？……ま、あとは君の行動力次第だね。本当におもしろい冒険になるんだったら、認めてくれるハズだよ。

★　★

●『D＆D®』でひとつだけ質問があります。僕はこんどマジックユーザー（魔法使い）をやるんだけど、なぜマジックユーザーはレザーアーマーを着れないのか？　金属を身につけると魔法がかからないそうですが、革製の鎧ならいいんじゃないでしょうか。

〈岐阜県可児市・Ｍ・Ｕ・レイム〉

●魔法使いは、単に戦闘が不慣れで、体力がないからだけじゃなくって、魔法を信条とし、魔法と自分の頭脳を使って物事を解決していくことを誇りとしているから、戦士の武器や防具を使わないんだと、私は思いますね。

自分のキャラクターがなるべく生き残れるように工夫したい気持ちもわかるけど、せっかく魔法使いをやるんだから、「私の力は魔法だ。剣や鎧の力を借りるような、ぶざまな真似ができるものか！」ぐらいのセリフでキメて、プレイした方が、かえって楽しくなるんじゃないでしょうか。

ただ、君のスタイルとして「鎧をつけた魔法使い」というイメージのキャラクターを、ぜひともやってみたいというのなら、それは私も大賛成！　君のゲームマスターとよく相談して工夫してみよう（エルフのルールあたりをいじったりすれば、できると思うよ）。



★　★

●アラインメント（キャラクターの性格のルール）について質問です。ボクのキャラクターはローフル（秩序を守る性格：正義）の戦士で、悪は徹底的に懲らしめます。でも、これは悪だ!!と思って懲らしめると、横からパーティの中のエルフの野郎（ニュートラル＝中立の性格）が、「お前、それでもローフルか!!」と、ざーとらしく口癖のように言います。ボクは「悪を懲らしめるのが、何が悪い！」と怒鳴りましたが、やっぱり言ってきます。

僕のやっていることは、ローフルとしていけないことなのでしょうか？どうか、教えてください!!

〈高知県須崎市・ＴＯＮＥ〉

●正しいです。自信を持ってください。ローフルというのがどういう性格なのか解釈はいろいろありますが、君が「悪を徹底的に懲らしめることがローフルの役目だ！」と思うなら、それに向かって進んでください。仲間に「それでもローフルか！」と言われ、悩みながらも己の道をゆく君は、本当に正義の戦士っぽくてカッコいいと思いますよ。

また、同様に、君の仲間のエルフのやっていることも正しい。ニュートラルの彼にとって、正義漢ヅラをする君を軽べつし馬鹿にするのが、信条であり、彼の道なのでしょう。

私がまずいと思うのは、場合によってアラインメントの解釈を変えるようなプレイヤーですね。そういうことしてると、本人にも、奥行きのあるロールプレイが楽しめないんじゃないかな。

アラインメントというルールは、ゲーム上のバランス云々よりも、キャラクター像をつくる（あなたのキャラクターが冒険世界の中で、個性が与えられ、生き生きと動く）ときの、助けとなるために、あるのだと思いますよ。

★　★

しかし、質問のハガキが多くてびっくりしました！……今回、答えられなかった人ゴメンね。

なお、ルールに関することは、出版元に、直接聞いてみるのがいいと思いますよ。どこのメーカーさんも、親切に答えてくれるから、恥かしがらずに、往復ハガキなどで質問してみましょう。（え、自分の仕事を減らそうとしてるだって？）

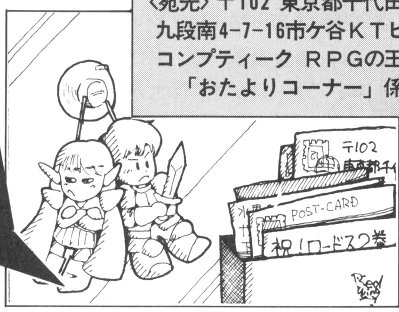
〈宛先〉〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク ＲＰＧの王国
「ＲＰＧ・Q＆Aコーナー」係

※このページのテーブルトークＲＰＧの質問に対する答えは、筆者（わきあかつぐみ）の解釈に基づくものです。

"RPGの王国" おたよりコーナー

旧ファン倶楽部の諸君！　新コーナーになっても、きみたちのハガキやお便りがこのページのメインであることに変わりはない。おもしろいネタがあったら、どんどん送ってくれ！

〈宛先〉〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク ＲＰＧの王国
「おたよりコーナー」係





◀大阪府／染井四志野
まずは新ページの１号タイトルを飾る元気な女のコ。

小説『ロードス2』名場面集!!

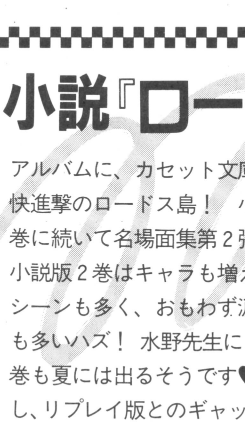
アルバムに、カセット文庫にと、快進撃のロードス島！　小説版１巻に続いて名場面集第２弾です。小説版２巻はキャラも増えて感動シーンも多く、おもわず涙した人も多いハズ！　水野先生によれば３巻も夏には出るそうです♥（しかし、リプレイ版とのギャップが…）



▶富山県／くまみ陣
今回いちばん競争率の高かったシーン。ここ、よかったよね



◀北海道／佐賀"爆涙！"五津雄
涙なくしては語れない砂漠のシーン（フォースの持ってる小剣はデニの形見だそうです）

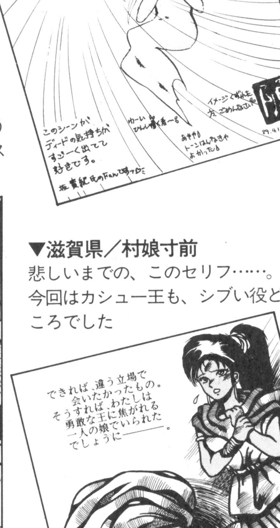


▲大阪府／松本一樹
「感動的なシーンはいろいろありましたが、この力を求めた男の末路が深く胸に残りました。いちばんかわいそうなのは彼かも……」

▼東京都／きり・こぼし
やっぱり、いちばんかわいそうなのは彼かも……（左のイラストのイメージが丸くずれっ）



▼滋賀県／村娘寸前
悲しいまでの、このセリフ……。今回はカシュー王も、シブい役どころでした



◀東京都／芦麻純
リアルタイプのパーンとディート。タイトルが「レコーズ」になってるのは、「ぜひシリーズ化を！」という意味だそうです



▶埼玉県／夢邪鬼
今回のおはなしは、パーンとディードリットのやりとりも楽しみのひとつでしたね



▶京都府／戦国魔王
そして、ラストの不死鳥となって飛んでいく彼女……



RPGフリースペース

もっともっとRPGについて自己主張してほしいな。このスペースに納まりきらなかったらQ＆Aのほうにも載せちゃうからさ⁉



◀奈良県／夢想
すると、ドラゴンとかいってタツノオトシゴもいるのでは⁉



▲千葉県／あかしくん
特集が終わっても、まだまだ人気上昇の「クトゥルフの呼び声」！　ほかのRPGのごひいきハガキも頼むよ

ミニミニモンスター特集！



▲東京都／NIN
う〜ん。かわいいので選んじゃいました。私も一匹ほしいです。（しかし、どこがモンスター特集なんだ⁉）



◀神奈川県／山田よしのり
よしのりさんは、リザードマンとかスケちゃんとか、人の姿のモンスターが好きだそーです



▶大阪府／川相康隆
「キャンプで休む冒険者の図」。うん、これだよ！　やっぱりRPGってこれだよね!!

やまとかえでさんへ



▶三重県／M66
……だ、そうです。（おもいっきり悲しい）

新連載　オリジナルRPGワールド・ガイド

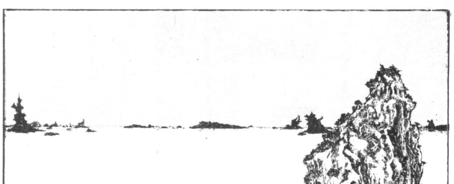
ユキリア見聞録　その1・剣を持つ者たちのこと

Ⓒ近藤功司／冒険企画局

イラスト＝大野真実　文＝わきあかつぐみ

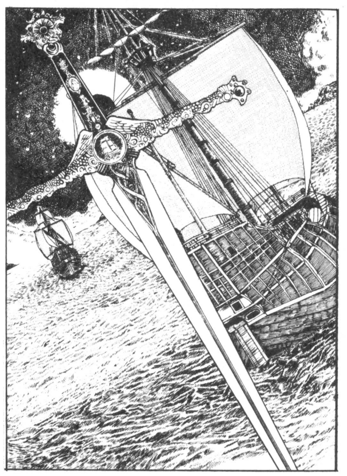
西の彼方にあるユキリアは、広大な海である。〝さざなみの海〟と呼ばれるこの世界は、古来から優しく、そこにいるものたちを育んできた。ユキリアに住む多くの人々は、その故郷の島で生まれ、生活し、そして、やがて骨を埋めた。あるいは剣を帯びて、水平線の彼方に旅立って行くものも、たくさんいた。

ユキリアにおいて、剣は、武器というより、島を出て航海する者だという証しであった。剣を帯びる者を、人々は〝冒険者〟〝航海者〟あるいは〝追う者〟と呼んだ。



ユキリアに、どのくらいの数の島があるのか、古来から数えた人はいないし、たぶん、これからもいないだろう。この海に無数に点在する島々は、かつてひとつに統（す）べられていたとは信じられないほど、じつにさまざまな文化や風習を、それぞれに営んでいる。

これらの島同士は、直接交流を持つことは少ないが、剣を帯びたものたちの乗る無数の帆船や上水船によって、常に結ばれているといえた。



〈参考文献〉
「年代記」ユキリア公・編
「ユキリアの航海者」フレッチャー・ケイ著

私の秘密兵器

の人も安心して申し込める。

第１章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第２章が送られてくる。入会したくない場合は第１章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。

試聴の申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよい（試聴申し込み用ハガキがこのページにアカデミー出版から提供されているから、それを利用して下さい）。入会した場合の費用は毎月3,800円（レコード）、カセットは月4,000円、ＣＤは月4,500円。『コインの冒険』も12ヵ月、全12章で完結する。入会金、郵送費は不要。

なお、『コインの冒険』を終えると自動的に２年目コースとして『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、１年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はＥＡ事務局に連絡すればよい。

☆　☆　☆

早く教材の欲しい人は事務局に電話して下さい。

日本全国フリーダイヤル

０１２０−０７７０７７

東　京　０３(４９６)６６６６

札　幌０１１(６３１)７７７７

仙　台０２２(２６５)５５５５

名古屋０５２(９７１)２２２２

京　都０７５(７０１)６６６６

大　阪　０６(４５２)２２２２

福　岡０９２(８３１)３３３３

電話は休日も受け付けています。

初級の人には「家出のドリッピー」

「わからない」「眠くなる」の悪循環を繰り返して、やがて英語を聞いただけでゲンナリする……。こんな症状がでたら社会人も学生も人生赤信号。

ある中堅機械メーカーの社長さんは「10年前、20年前と違いますね。技術でも営業部門でも英語のできる者が責任ある地位についています」と国際化時代の英語の必要性を説いている。

思い立った今、学生は成績アップのために、ビジネスマンやＯＬは学生時代に仕込んだ英語を今度こそ「使える英語」にするために、チャレンジしよう。

そんな方々のために開発された『イングリッシュ・アドベンチャー』の初級コース『家出のドリッピー』は、中級用『追跡』同様ベストセラー作家と名優のゴールデン・コンビで作られたもの。楽しい学習・バッチリ効果のほどが口コミで伝わり人気はうなぎのぼり。しかも『ドリッピー』は、Ｏ・ウエルスが全体の朗読を担当。他の配役は人気ＤＪのケーシー・ケーサム、喜劇俳優のジェリー・ルイスなど豪華メンバーが競演しているので、まるで映画を見ているみたいに楽しく分かりやすいと評判が高い。

高橋クン（高一）は、先生の推薦で『ドリッピー』に入会した。当時の彼は意欲はあるのに、単語を覚えたり、文法が苦手で、成績はパッとしない。こんなとき、補習教材としてすすめられたのがコレ。高橋クンにいわせると「まさに奇跡がおこった」のだそうだ。大好きな音楽を聴くようなイージー・リスニング。あきない学習は、「やる気」を取り戻させた。めんどうだった辞書引きも気軽にできはじめるころ、『ドリッピー』の本文も丸ごと暗記。こうなると苦手の文法も解けはじめ効果バッチリ。期末試験の結果はユーユーと中から上位へ。

こんなふうに『ドリッピー』は、英語ゼロの人や、勉強したけれどものにならなかった人にも格好の教材。一家に一台備えて、ビジネスマンのお父さんも、海外旅行を計画中のお母さん、そして中・高校生の子供達全員で、利用されている例の多いのも、うなずける。

諺に「百聞は一見にしかず」というのがあるが、ＥＡはその反対。「百見は一聞にしかず」。あなたもぜひ、Ｏ・ウェルスやジェリー・ルイスの絶妙なナレーションを聴くことを、おすすめする。

『ドリッピー』は12章、一年で完結する。二年目は初中級コースの『コインの冒険』、又は中級コースの『追跡』に進級するが、途中退会は常に自由、会費は月3,800円（レコード）、カセットは4,000円、ＣＤは月4,500円。第一回目を聴いてみて、不要なら返品できる試聴制度があるから安心して申し込める。試聴の申し込みは、このページについているアカデミー出版行きのハガキに『ドリッピー希望』と印せば利用できる。電話での申し込み番号は『追跡』と同じです。

うれしい便りが届きます

★ヒアリング&Readingは信じられないくらい上達して、映画もあまり字幕を見ないでもわかるし、今さらながらＥＡはすごいなあーという驚きと共に感謝をしております。

★この間、某全国統一模試で英語だけ学年一位だったの──。でへへへへーっ。これもみんなＥＡのおかげ。これからもガンバリます。

★他の外国語でも同様な教材を製作して欲しい。

★オーソン・ウエルスの語りのうまさに魅了されてしまいました。来月が楽しみです。

★おもしろくて、病みつきになりそうです。一日一度はテープをきかないと、落ちつきません。中毒症状があらわれています。

★ところで、ＥＡって、ほんとーにスゴイッですねっ！　あの〇×点の平行線をたどるはずだった私が、90点以上なんてゆー点を取れるようになったのは、ＥＡのおかげです！　もう、ただ〝感謝感激雨あられ〟ですっ!!　ほんとーにありがとう！

★ＤＲＩＰＰＹはすっごくカワイイ！最高です。録音状態もすっごくいい！音もキレイだし、Ｓ．Ｅ．の使い方とかサイコー。

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡

いらっしゃいませ、新装開店「おせーてあげる♡」です。パソコンゲームのQ&A、㊙情報のコーナーで～す。旧「お助けコーナー」&「私は見つけた!!」にかわらぬ、ごひーきのほどを。　読者各位様　店主拝



RPG QUESTION

ロードス島戦記

初めまして。じつは、ボクはいま、『ロードス島戦記』で、ドロ沼にはまっています。まず、ピラミッドにカギのかかった部屋がありますよね。ここの開け方が、まーったく、わかりません。4匹のエレメンタルたちも倒したんですが…。それと、「帰らずの森」も抜けられません。ほかに、貯めたお金でプロテクションリングとレジストリングを買ったのですが、効果がわかりません。

〈石川県金沢市・田中利成〉

ああ、あそこのピラミッドのカギはね、4匹のエレメンタル全部を一気に倒せば開くのよ。もしかしたら、キミは途中でピラミッドの外に出ているんじゃないの？　あのエレメンタルたちは、続けて戦って倒さないと、じぇーんじぇん意味がないのよ。そんでもって、おつぎは「帰らずの森」の抜け方ね。ここを抜けるためには、パーティのメンバーにエルフを入れとかなくっちゃいけないの。ん？　いるのに、教えてくれないって？　森沿いに歩いてみた？　もう少し、抜け道のある場所のヒントをあげると、森と道の接近したところよ。ええと、後はリングの効果ね。はめても、目に見えて効果が出るってわけじゃないから、なんか役立ってるのだろうかって、不安になったかな。でも、じつは、戦闘のときの修正値にちゃんと変化が出ているんだから、安心してね。

いま、ボクは、『ロードス島戦記』をプレイしているんですが、マーモでレベルを上げ続け、27までになりました。そして、カノンに行き、ファーン王の敵を討ち、(裏)戦記と同じように、ロイドの城に行ったんです。でも、なかに入れてもらえません。どうしたら、ファーン王の遺品を返せるんでしょうか？

〈大阪市住之江区・中条昌弘〉

ええーっ？　お城に入れないってことは、まず、ないはずなんだけどなあ。そうか、たぶん、キミは敵討ちする前に、ロイドの城を訪ねてなかったんじゃないのかしら？　そうすると、フィアンナ姫とのご対面のシーンはカットされちゃうみたいね。残念でした！　でも、ロイドの城に入れてもらえなくても、ゲームを終えることはできるから、まあ、いいんじゃない？

サバッシュ

初めまして、クロ先生。ボクはいま、『サバッシュ』をしているのですが、第一司令官のバッソーが倒せないのです。フロッピーが壊れているのでしょうか？　それとも、なにか倒すために必要なものがあるのでしょうか？　どうぞ、この迷える子羊をお助けください。いまのレベルで、第二司令官、第三司令官は倒しています。もし、フロッピーが壊れているなら、どうしたらよいのでしょうか？　それから、もし、壊れていたとして、ユーザーディスクは新しいフロッピーでよいのでしょうか？

〈岐阜県端浪市・早瀬徹〉

おーや、おや、キミのレベルなら、もう、とっくに倒していていい相手なのにねえ。ところで、キミ、ほんとに倒せないのかね？「敵と味方の区別もつかないような未熟者の相手はできん」と言われて、戦えないのじゃないかね？　言葉は正しく使ってくれたまえよ。もし、その強さで戦っても倒せないなら、そりゃ、異常だ。だが、戦えないというなら、わかる。キミが味方だと思っていた者の正体を確かめにいこう。だが、怪しい者を絞りこまなきゃいけない。キミはファルガナ地方から、マラメイヤ地方を通らずに、直接ホークンモラー地方に行く方法は知っておるかね？　まずファルガナ地方で地図を見てみよう。北に離れ小島が見えるじゃろう。あそこからまっすぐ下あたりの海岸を歩いてみると、橋が出現する。あの小島からは、武器を買いとる便利な商店街へ行く道があるのじゃ。だが、まあ、とりあえ

 イラスト／中野豪

ず、小島で通行人の話を聞きたまえ。そして、怪しい者がだれか、わかったら、そいつを倒せ。そうすれば、第一司令官も戦ってくれるようになるのじゃ。なお、ゲームに万が一バグがあった場合も、たいがい、今のゲームの進行状態を保存したまま直してくれるから、安心したまえ。

……………………………………

サバッシュ』で質問があります。カベを壊そうとすると「まだ開けられない」というメッセージが沈黙の砦やヒラムの館などいろんなところで出てきます。いろいろやったけれど、カベは壊せません。どうしたらいいか、教えてください。

〈福岡県福岡市・山田建次〉

ズバリ、あるアイテムが必要なのじゃ。これが手に入る場所は、ホークンモラー地方のカトメスの町。ある家の屋上で、女の人が「わたしとなかでいいことしましょ」と誘う。はい、はいと、その気になると、「先に入って待ってて」と言われ扉が開くので、家に入ってみよう。モンスターがいただろう？　ん？　なに？　あれなら、もう、とっくに倒したが、いいことなんて、なにもなかったって？　一度町の外に出てから、戻ってみてごらん。家の奥のほうに、今度はモンスターの代わりに、金持ちの息子がいるぞ。しかし、金持ちってのは、とことんがめついのう。モンスターを退治してやったのに、恩人であるわしらにお礼をするどころか、のどから手が出るくらいほしいアイテムをメチャクチャ高い値段で売りつけるんだからのう。なに？金が足りない？　モラーの財宝を先に見つけたまえ。

……………………………………

初めまして、クロ大先生。ワタシはいま『サバッシュ』をやっているところなのですが、岬の館、イブンイルスの洞窟とクリアーしたのですが、その後、ギャリバスの隠し砦に行ってもぜんぜんギャリバス3兄弟に会えません。持ち物はファルガナの地図、ジャダの杖、ナームの虹、銅のGLODIAで仲間は全員そろっています。どうか、どうか、よろしくお教えください。

〈埼玉県草加市・サバッシュの会〉

あ、かんちがい！　残念ながら、あの隠し砦をどんなに探しても、ギャリバス3兄弟はおらんのじゃよ。あそこは、あくまで前線基地みたいなもの。彼らに会うには、いままでの冒険のなん倍もの冒険をしなければならん。あんな砦は宝捜しだけしたら、とっとと忘れて、先へ進みなさい。このゲームでは、ずーっと先で役立つヒントが早めに出てくることも多いからね、あまり、ひとつのことにこだわらずに、どんどん先に行ってみたまえ。

……………………………………

マイト＆マジック2

マイト＆マジック2』の質問です。ウイザードダンジョンのアクセスコードが、ぜんぜんわかりません。それも両方です。善のエリア、悪のエリア、両方のアクセスコードの割り出し方を教えてください。情報は、ちゃんと集めてます。

〈北海道室蘭市・菊池章弘〉

あそこは、みんな、悩んでいるみたいね。つぎの扉に関するヒントとか、情報が多すぎて、どれがアクセスコードを割り出すためのヒントなのか、わからないのよね。どれがほんとに必要な情報なのか、整理してあげましょう。まずは、悪のエリアのダンジョン。ここでいちばん大事なヒント「モンスターのいない扉は幸運の扉」を発見！　それでは、モンスターのいない扉をチェックして、その番号や記号をメモすべし。できたかな？善のエリアでは「最初は右へ」が大切。つまり、最初の扉群から割り出したアクセスコードをまず右側に入れ、つぎに後の扉群から割り出したアクセスコードを左側に入れればいいわけ。このふたつの情報は、両方のダンジョン共通のヒント。さて、このほかに大切なヒントは、悪のエリアでは、「足し算は算数の基礎」、「文字は数字に」、「母音が1だ(つまり、Aが1ね)」の3つ。善のエリアのほうでは、「アルファベットはひっくり返せ」、または「Zがはじめだ」。要するにアルファベットのほうは、扉の順番とは逆にしろってことね。もうひとつヒントをあげれば、善のエリアでは、足し算しちゃ、だめよ。数字をそのまま並べるべし。これでわかったかな？　じゃあ、がんばってね！

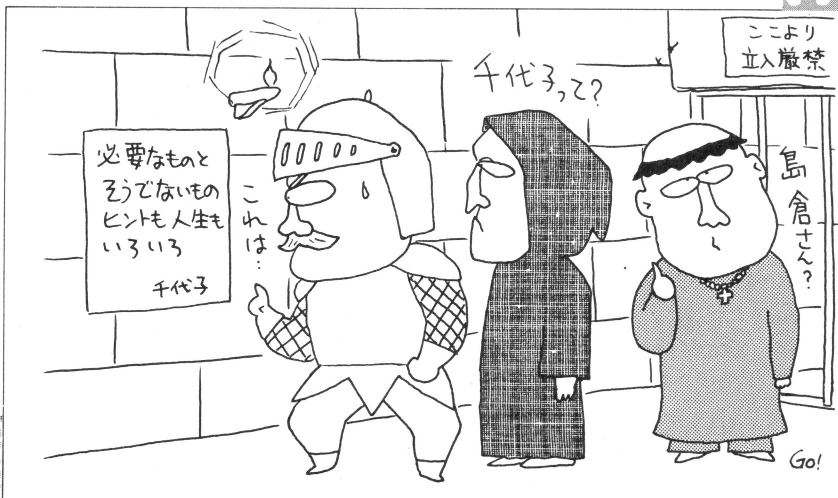
……………………………………

デスブリンガー

デスブリンガー』で質問があります。影の塔で賢者の話を聞いて、シュターケルを仲間に入れましたが、ウエスト・イアノークから出られません。お城にも入れません。それから、鍵開けの技能は、どこで覚えるのですか？　仲間はラーラ・アルカス、ディーナ、シュターケルです。どうか、よろしくお願いします。2カ月も迷っていますので。

〈兵庫県神戸市・青木祥浩〉

鍵開けの技能はシュターケルが持っているのじゃ。しかし、それを教わるのにも、ウエスト・イアノークから出られるようになるにも、まず、こいつの目的である影の塔の宝を見つけなければいかんのじゃよ。宝のある場所には、当然ながらカギがかかっておる。そういう扉は、シュターケルにカギ開けの技能で開けさせればいいわけだ。さあ、影の塔へ、レッツ・ゴー！



♡H♡ QUESTION

リップスティック・アドベンチャー

いま、『リップスティック・アドベンチャー』をやっています。AVGが苦手のボクはついにわからなくなりました。嵐山のメイドから成金懇談会の場所を聞き出し、北海道に行きました。そこで嵐山が泊まっているというホテルも見つけました。しかし、そのどちらにも嵐山はいません。ここから先はどうしたらいいのでしょうか? 持ち物は写真、万年筆、音美の靴、音美の写真2枚です。

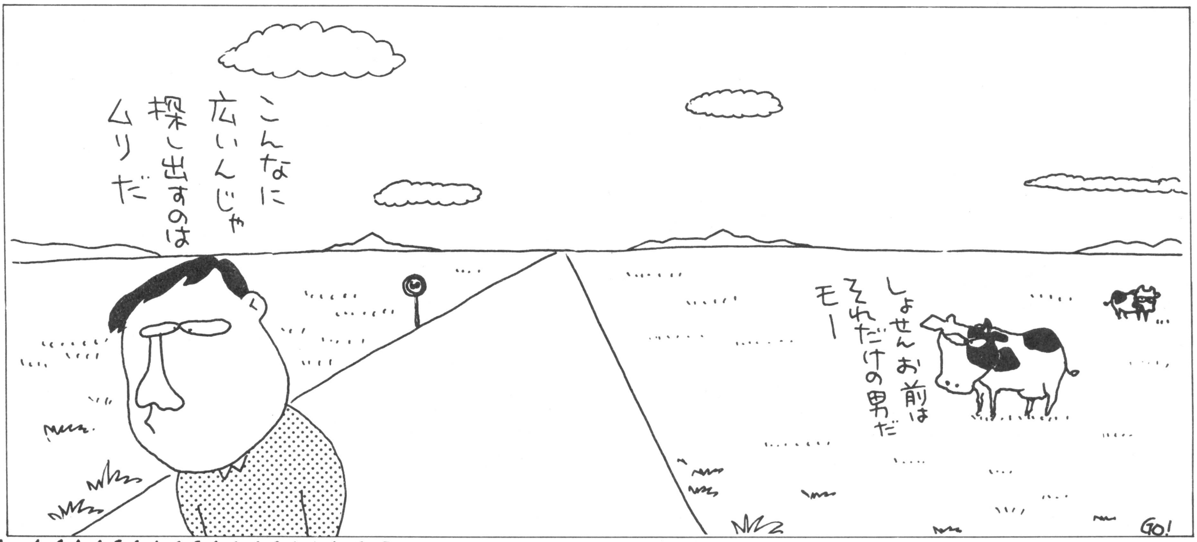
〈愛知県海部郡・音美〉

雲隠れしてしまった嵐山に会うためには、何度も北海道と事務所を往復して捜査しなければならないんだ。ここでは北海道で聞けるだけの情報を集めてから嵐山家に戻り、静香さんと話をしてみよう。それまできちんと聞きこみをしていれば、北海道での手がかりとなる竜崎の名刺がもらえるのだ。竜崎を訪ねれば北海道での捜査が進むぞ。成金懇談会の事務所もよく調べてみよう。それではキミの健闘を祈る!

初めまして。ボクは『リップスティック・アドベンチャー』をやっていますが、進まなくなってしまいました。マニュアルには「行き詰まる」ということはないと書いてあったにもかかわらず、しっかりと行き詰まってしまいました。どうかどうかボクを助けてください。音美ちゃんの写真はどうしたら手に入るのでしょうか。もう2カ月にもなります。よろしくお願いします。

〈岡山県岡山市・TEL〉

写真が届くところまでいかないよ〜』というお便りがかなりたくさんきていたのには驚いたな〜。どうもみんな「事務所で待っていればいい」とカンちがいしているようだね。写真を手に入れるためには、たんねんに何度も聞きこみをする必要があるんだ。捜査が進めば、事務所のドアの隙間に白い封筒がはさんであるはずだよ。とにかくこのゲームでは、しつこいくらいに聞きこみをして、事務所でしっかり考えよう。それを怠ってはH画面は見られないぞ!



㊙ TECHNIC

スタートレーダー

PC-8801SRシリーズ

スタートレーダーのミュージックモードとシューティング練習モードを見つけました。

やり方は簡単で、カナキーをロックして、「F」「A」「L」「C」「O」「M」のキーを押しながらリターンキーを押すだけです。

選択表示画面には「ゲームスタート」「ロード」のほかに「ミュージックモード」が増えただけですが、4行目の何もないところにカーソルをあわせてリターンを押せば「航路選択モード」に入れます。

〈茨城県岩井市・中山　彰〉

いやぁ〜、あったんですねぇ、こんなモードが…ははは(苦笑い)。これを知ってたなら、画面撮影のときにあんなに苦労しなくて済んだ(?)のに…。ちなみにシューティング練習モードでは、ドックに売られているすべての武器のなかから好きな武器を選ぶことができるんだ。もちろん「練習」だから、ゲームそのものがこれで終わってしまうわけじゃないよ〜ん。シューティングが苦手の人は、このモードで特訓すべし!?

時空の花嫁

PC-8801シリーズ／
PC-9801シリーズ

いきなり成金になれる㊫技です。やり方は、

1. 350GOLD使って格闘技術カポエラを習得する。
2. ロデラーンの門で持ち金が0〜90GOLDになるまでワイロを使う。
3. カポエラを習った家のエリアで「スラムッシュ」を倒し、持ち金が90GOLDになるように調節する。
4. ロデラーンの門へ戻り、逃げて捕まる。
5. 牢屋の左側へ行き、カギを買う。すると、なんとGOLDが〝65526〟にな

ってしまうのです。これでキミも大金持ちだ～!!

ちなみに敵と戦って勝つと60000くらいまで下がってしまいます。

〈京都府相楽郡・SESHIRU〉

金持ちにはなれるし、カギは手に入るし、一挙両得の技。はじめから大金持ちなので、キツイ序盤も楽勝!!

デスブリンガー

X68000

アイテム増殖法です。あるキャラクター（Aとする）の運搬力がアイテムの運搬コストよりも1～9足りない（つまり持てない）場合、そのアイテムをまずほかのキャラクター（Bとする）に装備させます。それからA、B両者の装備を全部外して先ほどのアイテムをAに渡そうとすると『メンバーの運搬能力が足りません』と表示が出ます。ところが、Bが渡していなかったはずのアイテムをAが持っているのです。これを繰り返して店で売れば大金持ちになるし、ヒートソードなどの特殊な武器を2個も3個も持ったすごいパーティがつくれます。

〈東京都渋谷区・福田裕久〉

アイテム版『忍法七ツ身分身の術』ってなわけだ。

デスブリンガー

PC-9801シリーズ

黒騎士に戦わずして勝つ方法です。まず黒騎士と戦闘して退却し、その位置で休息します。ワンダリングモンスター（いわゆるザコキャラ）が出るまで休息し、現れた敵を倒すと……なぜか先ほど戦った黒騎士を倒したことになるんです。

〈千葉県浦安市・川瀬章二〉

どーよーにしてマハーヴィーラや邪神も倒すことができるとのこと。でも、最後の敵ぐらいは自力で倒した方がおもしろいと思うけどなぁ……。

デスブリンガー

X68000

お金を無限に増やす方法を見つけました。

やり方は簡単です。

1. まずソロンの村のヘルドンの鍛冶屋へ行く。
2. 「取引」のなかの「売却」を選ぶ。
3. 「だれが売却しますか？」と聞いてくるので、主人公を選ぶ。
4. 装備しているアイテムを選ぶ。
5. 「よろしいですか？」と聞いてくるので〝Yes〟と答える。
6. 「売る前に装備を解除してください」と表示されますが、かまわずスペースキーを押す。

すると、なんとアイテムの価格分だけ所持金が増えているのです。

〈東京都調布市・金　寿彦〉

以上、デスブリンガーバグ技3点セットでした。

ティル・ナ・ノーグII

PC-9801シリーズ

金儲け技です。まず店に入り、1ドライブに、2ドライブのユーザーディスクを入れ、持ち物を「売る」にする。すると値段が高くなり、高値で売ることができるので、あっという間に大金持ち。持ち金が増えたらすぐにディスクを元に戻そう。

〈栃木県宇都宮市・森岡秀樹〉

毎度おなじみのディスク入れ替え技だ。でもこのゲームは「金欠ハマリ」で泣くことはほとんどないから、すんごく高値のアーマーやウェポンといったものを「買ってみたいな～」と思ったときにやるくらいにしておきましょう。

ティル・ナ・ノーグII

PC-9801シリーズ

珍しいキャラクターが仲間になってくれる方法を見つけました。

まずシナリオメーキングでシナリオディスクを何枚かつくります。Iのシナリオを組みこんでもそうでなくとも良く、枚数は多ければ多いほどいいです。そのなかの1枚でゲームを始め、夜になったら城や町のなかにある盛り場に入り、おもむろにユーザーディスクを入れ替えます。それから勇者を募ると、商人やシルバードラゴン、グラススネークなどが出てくることがあります。運がよければ妖魔の女王も仲間にできます。それにしても商人にMPがあったのには驚いた。

〈青森県弘前市・ショーケン〉

これまたディスク入れ替え技だ。でも、ラナンシーやドラゴンといった強力キャラクターばかりでパーティを組めれば向かうところ敵なし。そーれミュドレアだ、火災だ、クリティカルヒットだぁ～!!

ミッドガルツ

PC-8801SRシリーズ

SideAの場合、アルガ将軍から〝FAKE〟、〝ATTITUDE〟を教わったらセーブしてから死にます。ロードして再びアルガ将軍のところへ行くと、〝FAKE〟が10回使えるようになります。

side Bの場合はイリューンと暗黒神が呪文を教えてくれるので、暗黒神に呪文を教わったらセーブして死にます。そしてロードしてもう一度行くと〝LED〟、〝CARFTSWAR〟が増えます。

〈香川県・アマテラス・ディス・グランド・エイダス・グリース4世〉

シューティングシーンがとってもシビアなこのゲーム、呪文の使える回数が増えればだいぶ楽。これさえわかればハマっていた人もエンディングを見られるかな？

それはそうとアマテラス君（最近この手のペンネームが多くて頭が痛い）、キミの便りには住所と本名が書いてないぞ。これから投稿する人は、きちんと住所氏名機種名ソフト名などを記入するよ～に!!



情報・質問募集中！
送り先／〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部「おせ～てあげる♡」係

リーダーズ チャレンジ

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

またまたカタログミス発生！ 本当に申しわけない。中距離武器カタログが遠距離用と表示されてしまったんだ。大部分の参加者はミスに気づいてくれたようで、大きな混乱はなかったのが不幸中の幸い。それにバトルロイヤルには希望距離は関係ないし、トーナメントでは事前にチェックできたから、結果に大きな影響は与えなかったようだ。やれやれ。

スプライト型、1年ぶりの 大逆襲！

ファンの間では、このまま消え去るのではと思われていた。マスコミには戦闘力の低さを指摘された。CORDの内部にさえ、“クラス別大会”の開催を強く主張する者もいた。だが、それらの憶測をはねのけて、スプライト型はみごとに復活をはたしたのだった。

舞台はニューヨークのヤンキー・スタジアム、第6回ロボクラッシュ地球大会は、5月上旬に数万のパイロットと観衆をあつめ、そしてTV中継に興奮する全世界のファンの注目のなかで開催された。ちなみにヤンキーズは、この期間中ずっと“死のロード”に出ていた。

第1次予選、第2次予選、そして決勝トーナメントと順調に進行してきた大会は、5月8日、いよいよ最後の2台の対決を残すだけとなった。決勝戦に勝ちのこったマシーンは、スプライト型とナイト型が1台ずつである。

スプライト型の“KAMIKAZE-mkⅥ”は、第1回大会から参加しているつわものだ。オーナーは大角克宏、パイロットはクリス、ボディはM-30A、エンジンはおなじみMC-1のチューンナップ版、足元にはホヴァーを付け、武器はライトニングウィップを持っている。準決勝では同じスプライト型と戦い、ライトニングウィップの2連発で敵の頭を吹き飛ばした。試合時間わずか3分の壮絶な戦いだった。

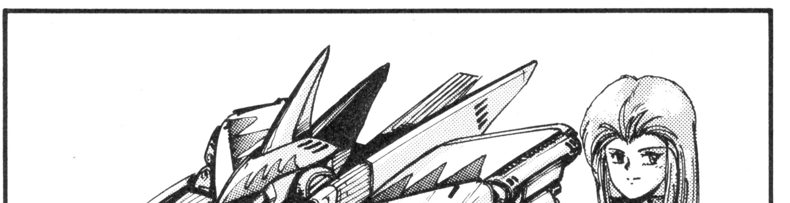
いっぽうのナイト型は“ファイアフライⅢ”、オーナー浜口康一、パイロットはガーシュウィン、ボディは一番人気のTEC-81C、エンジンはAF-9、ライトセーバーを持っている。こちらの準決勝の相手は、ライセンス・パイロットの操るケンタウロス。うまく先制攻撃をかけた“ファイアフライⅢ”は、4分でケンタウロスの頭部を叩き割って勝った。

どちらのマシーンも、準決勝の快勝のおかげで大きなダメージはない。しかしいつものように、傷んだ塗装や応急修理の溶接跡などが、大会の激しさをものがたっていた。

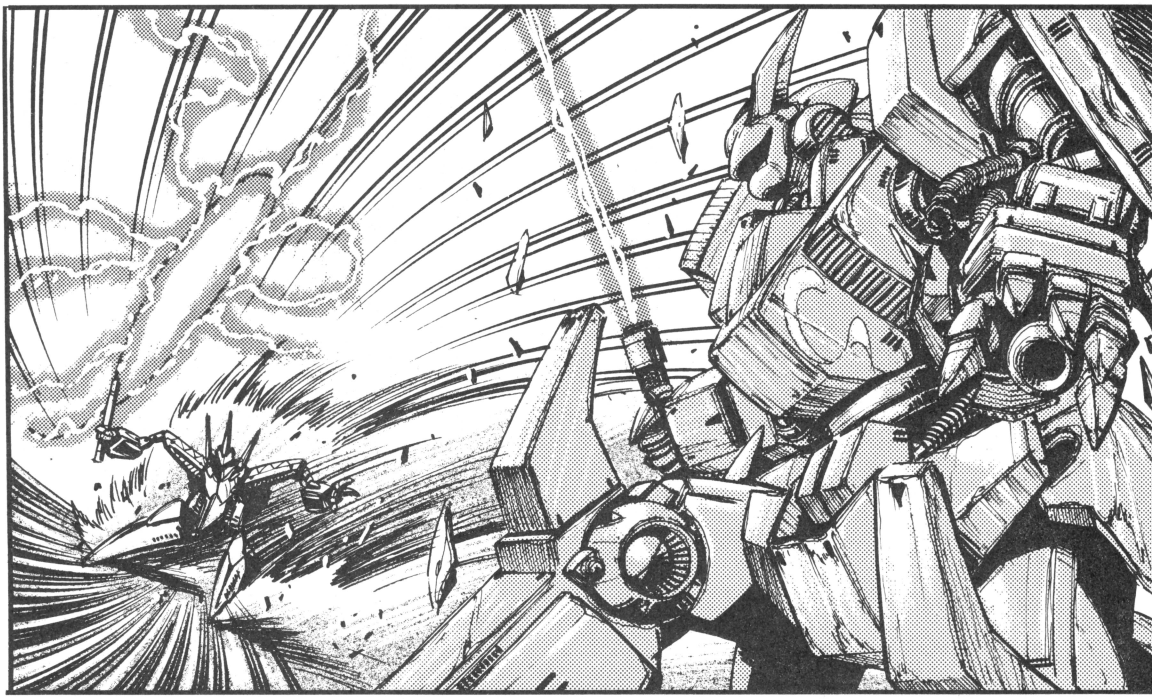
転送されてフィールドに飛び出した2台のマシーンは、おたがいの位置をいそいで確認する。遠距離だ。だがすぐにライトセーバーのレンジになる。そう見てとった“ファイアフライⅢ”は、相手のほうに急接近した。

いっぽうの“KAMIKAZE-mkⅥ”は、敵の突撃を軽く受け流した。まず狙いをつけて命中率を上げ、相手が斬りつけてきたところをうまくかわして、1歩さがるとライトニングウィップを2発浴びせた。早くも腕と頭に大きなダメージ！

3分過ぎ、早すぎる相手のスピードを抑えるために、“ファイアフライⅢ”は移動システムを狙った。しかし腕をやられたためか、ライトセーバーは大



▲ロボクラッシュ開催1周年記念の第6回大会優勝パイロットのクリスと、KAMIKAZE-mkⅥ



◀高速スプライトがフィールドを駆ける！

きなダメージを与えられない。

6分すぎから“KAMIKAZE-mkVI”はみごとな連続攻撃をみせた。腕、頭、腕と連続して打撃をうけた“ファイアフライIII”の両手は、ついに付け根からもぎとられてしまう。こうしてわずか8分とはいえ、激しかった決勝戦は終わりをつげた。

組み合せの有利さがあったとはいえ、チューンナップされた高速スプライトの強さを見せつけられた一戦だったといえよう。

解説のタニー氏：マシーンの基本性能の強化がいいのか、あるいは距離に対応できるように、武器を複数持つのかは、非常に難しい選択ですね。しかし今回の“KAMIKAZE-mKVI”のような、チューンナップされた高速スプライトに対しては、ライトセーバー1本だけでは苦しいということを証明した試合でした。また高速マシーンの時代がくるのでしょうか？

ブラックCORD会長：（高速マシーンが有利になったのでは、の質問にたいして）1回の優勝だけでは何ともいえない。チューンナップの技術も、まだまだ開発途上なので、これからどんなタイプのマシーンが出てくるか、予断を許さないだろう。ファンにとってはおもしろい大会が続きそうだ。

予選の経過と結果

今回の大会参加者は、前回よりやや減少した10992台。応募券を忘れた人や、締め切りを過ぎてから送ってきた人もあいかわらず多かった。予選の方式は前回と同じでバトルロイヤルが2回。まず第1次バトルロイヤルで650台にしぼり、第2次バトルロイヤルの1,2位が決勝トーナメントに進出した。

撃破数による進出者は、第1次バトルロイヤルから第2次へは8人が、また第2次バトルロイヤルからは4人が選ばれて、決勝トーナメントに進出している。

予選の傾向と対策？

第6回大会の結果分析データは機密扱いになって、CORDのデータバンク内に置かれているが、当社の独自の調査によれば、各ボディには得意な戦闘パターンがあるようだ。

なんといってもバトルロイヤルに強いのは、丈夫なケンタウロス型である。キャパシティが大きいので、ダメージを受けてもさしてこたえないのだろう。反対にスプライト型は、バトルロイヤルはにがてのようである。乱戦になると高速機動性をうまく生かせないようだ。

決勝の傾向と対策？

決勝トーナメントのような、1対1の勝負に強いのは、今回優勝したスプライト型である。たぶんその高速を生かして、自分にいちばん有利な距離がとれるからだろう。

それに対してケンタウルス型は、自分の武器の距離に敵がいればいいが、そうでないときは接近するだけでかなり苦労するようだ。

結論としてはバトルロイヤルではケンタウロス、トーナメントになるとスプライトというふうな、乗り換えができるのが一番いいのだが……。

CORDの秘密プロジェクト？

信頼できる筋からの情報によると、CORDは今年の終わりから来年の初めごろを目標に、ロボクラッシュに関する秘密プロジェクトを開始したようである。こういった情報にたいしては、ブラック会長は口が固いので、いつも我々の質問に気軽に答えてくれるシーマ科学部長にたずねてみたが、現在企画されているロボクラッシュの改編とはまったく別なプロジェクトだ、ということしかわからなかった。次回までにはさらに調査を進める予定である。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	21	大角　克宏	クリス	KAMIKAZE-mkⅥ	M-30A	D06001
3	58	佐藤　政志	魔陀蜘夷	神様	M-30A	D06201
5	3	鎌田　智博	マーカスくん	グラスホッパー	TEC-81C	D06301
5	42	丹羽　一裕	宋江	黒旋風・改	MOS-9A	D06302
※ 9	15	松本　真哉	ルーファス	スーパーコシヒカリⅢ	C-152	D06303
9	31	新田　明徳	シルディン	嗚呼無謀	DOM-22R	D06304
9	33	片岡　誠治	キャラモン	レイストリン	C-152B	D06305
9	56	齋藤　誠	ロー・ウェルデン	聖牛・力魔	C-152	D02439
※ 17	5	吉永　一彦	アルタイル	ワシ1号	DC-100C	D06306
17	12	中川　雄介	アリス・渚	ウィンディー	A-161	D06307
17	20	佐藤　冬樹	兵藤権左衛門	雷神	C-152	D06308
17	28	長澤　栄三	ザヴァイアー	バトル・クラッシャーⅠ	MOS-9A	D06309
17	39	米本　竜也	リアティー・レアー	R-ジャジャ	TEC-81C	D06310
17	46	野呂　邦夫	ベンジャミン大久保彦左衛門	プロマキス・ZEE	C-154	D06311
17	50	浜本　高志	ロンフォルフ・ワイズマン	魔帝王 シュ・バ	TEC-81C	D06312
17	61	林　岳夫	ラキシス	ジュノーン	TEC-81C	D06313
33	2	中川　真一	PIG FOX	ぶたぎつね	H-1	D06314
33	7	稲岡　義隆	シェリー	マティーニ	TEC-81C	D06315
33	9	猪子　明宏	友山武夫	うぃーん1号	TEC-81C	D06316
33	13	宮本　恵弘	よしひろ	R・white Ⅱ	TEC-81C	D01352
33	17	松田　正幸	シオン・アルジェナ	華艶	M-30A	D06317
33	24	原田　雅道	白鷺　翔	ダミュリスⅡ	C-154	D06318
33	25	北垣真二郎	真	SIN	A-161	D06319
33	29	落合　勝也	ソル=サターン	ランドウォーリア改	TEC-81C	D06320
33	35	岡島　博昭	ハリィデール	Hanmer Kight	TEC-81C	D06321
33	37	山本　直	疾風梵	魔梵王	B-112	D06322
33	44	土井　英生	エレノア・グローラン	FRAP-Ⅰ	A-161	D06323
33	48	木村　直史	木村直史	マジスターテンプリー	TEC-81C	D06324
33	52	B.R－CP	パルテナ・ロック	虎鷹丸	TEC-81C	D06325
33	54	長友　弘明	SAMU寒	SAMUⅢ	M-30A	D06326
33	59	沖藤　高幸	スペッナズ	ハインド	TEC-81C	D06327
33	64	野口　誠	Makoto	Spilit Flam	M-30A	D06328

位	番	オーナー	パイロット名
65	1	渋谷　武志	ローン・レンジャー
65	4	本多　正人	エルミック=ストリーマ
65	6	TAKA	リース・カイル
65	8	平野　雅也	下っぱB
65	10	VS.ZASHU	G・G
65	11	光山　勉	光山勉
65	14	山田　誠	セレア
65	16	岸　貞人	ガイザード
65	18	中田　敦哉	J・J
65	19	佐々木真也	ぐっちゃん
65	22	岡原　健司	GEN
65	23	村田　浩二	ローザ・グリーン
65	26	石井　学	ダーク・シュナイダー
65	27	稲塚　淳一	Johnny-Jic-Jason
65	30	内之倉　等	アイン
65	32	横谷　征	クフィル
65	34	羽田野　聡	サテライ
65	36	野田　秀志	スワイテク
65	38	橋吉　薫	FORCE
65	40	金子　健一	プレリュード
65	41	交告　達	KOTATU
65	43	本城　学	一条輝
65	45	加納　昭	ルナ
65	47	平野　善教	レミアス=ルオン
65	49	光雷　凰	アイシャ・レイ・セレネ
65	51	岡本　淳	曹操孟徳
65	53	花見　琢治	修坊
65	55	野本　憲一	ルーク=ムーア
65	57	スラッシュ	レッシィ
65	60	一力　真城	JUNKY・RUNBARD
65	62	鈴木　一晴	吊端撃彦
65	63	金澤　敏雄	邑谷武

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	13	浜口　康一	ガーシュウィン	ファイアフライⅢ	TEC-81C	D06101
3	58	伊藤　尚弘	Knight of Dragon	Whale Killer	C-152	D03338
5	30	池田　貴之	アシェン=シュガー	ライアス	TEC-81C	D06330
5	47	渡辺　重行	アラン・B・クロンバーグ	ケッアル1世	TEC-81C	D06331
9	8	天池　豊和	LIGHT	WAR	TEC-81C	D06332
9	19	E マーチ	碧きプレヤデス	マイナープラネットⅠ	TEC-81C	D06333
9	33	門田　崇	飛竜	飛影	TEC-81C	D06334
9	52	藤田　智春	ジーニアス藤田	妖翔	TEC-81C	D06335
17	3	ちゃちゃ	チャチャ	キャロット	M-30A	D06336
17	9	市橋　潤一	シュガーキッド	CR-X ver.Ri-ZⅡ	TEC-81C	D06337
17	21	安藤　茂	ラルフ・アヤシニ	HALPULEYⅢ改	TEC-81C	D06338
17	28	森本　泰史	神風ハヤト	日本丸	TEC-81C	D06339
17	37	矢吹　正行	劉備玄徳	趙雲子龍改	TEC-81C	D02325
17	43	古川　徹	アルテミラ・フロースト	ムーンウィンド	H-1	D06340
17	56	古郡　隆司	リュウⅠ世	FIGHTER OF DRAGON	TEC-81C	D06341
17	61	大島　高徳	パルト=レドレー	ラッドン	TEC-81C	D06342
33	1	菅原　智幸	聚楽よ～ん	空とぶ電気釜とその親子	C-154	D06343
33	6	バルログ	ラミアの魔術師	ケンタウロスの僧侶	C-152	D06344
33	12	安田淳一郎	ディルギオス	Shadow Knight	M-30A	D06345
33	16	荒木　克之	シモン・ラル	オメガ	C-152	D06346
33	18	野呂　信吾	のっち	旋風	TEC-81C	D06347
33	23	斉藤　一毅	アルシス	すくらっぷ	C-152	D06348
33	26	Arges	ラスカル・ヒューザー	スパルナ	TEC-81C	D06349
33	32	坂元　英紀	H.S.ロイド	ゲイルⅡ	M-30A	D06350
33	35	高山　敏行	わすれな草	M-SPOT	C-152B	D06351
33	39	安藤　達人	ラザフォード4世	PIGMARIO	TEC-81C	D06352
33	42	後藤　政喜	WOLF	りえちゃん	C-152	D05325
33	46	小林　由宜	フィニア・白津根	ガーヴァナーAR	TEC-81C	D06353
33	49	A.F.E	風の騎士	電風	M-30A	D06354
※ 33	54	橋本　英樹	背番号7	阪神タイガース優勝	MOS-9A	D06355
33	59	木下　理	昼行灯	キャラメルマン28号	C-152	D06356
33	64	漆原　豊	ライトフット	輝皇帝裂火 mkⅡ	TEC-81C	D06357

位	番	オーナー	パイロット名
65	2	川村　孝之	武蔵野 お菊
65	4	藤本　知也	カル=レイ
65	5	林　保成	ロード・ウォール
65	7	植田　忍	レイ
65	10	雨宮　健治	J.S V世
65	11	佐藤　靖史	ロミーユ・ラーネ
65	14	矢幡　英樹	毛利 伸
65	15	安達　剛	香澄
65	17	杉澤　剛	Kenta クン
65	20	野坂　博	ぴんくなっつ
65	22	米田　秀誉	マルセイユ
65	24	森　真司	影
65	25	梅崎　真功	Lucia・Exard
65	27	びしばし	びしばし
65	29	竹村　明展	バドルス=シュレン
65	31	則武　靖三	ガラ・タミオ
65	34	奥島　智弘	イグ=ゾート
65	36	平沢　直志	ディードリット
65	38	馬上　玄吾	リック
65	40	木下　雅且	ローザ
65	41	矢島　哲雄	Mr.Charlie
65	44	松坂　吉将	ヤーエ・デュッサー
65	45	中込　成行	コメッコ
65	48	新井百合子	キャサリン=メイサー
65	50	金子　康志	はりあ
※ 65	51	高橋　世紀	ジョーダン・ジョースター
65	53	渡辺　尚武	DEATH・MASTER
65	55	せんべい	ルーファス
65	57	村山　智英	VISHNUS
65	60	大谷　恭弘	フォルス・アースラム
65	62	坂本　良輔	夜魔
65	63	神保　和弘	フリッツヨーゼフ・ビッテンフェルト

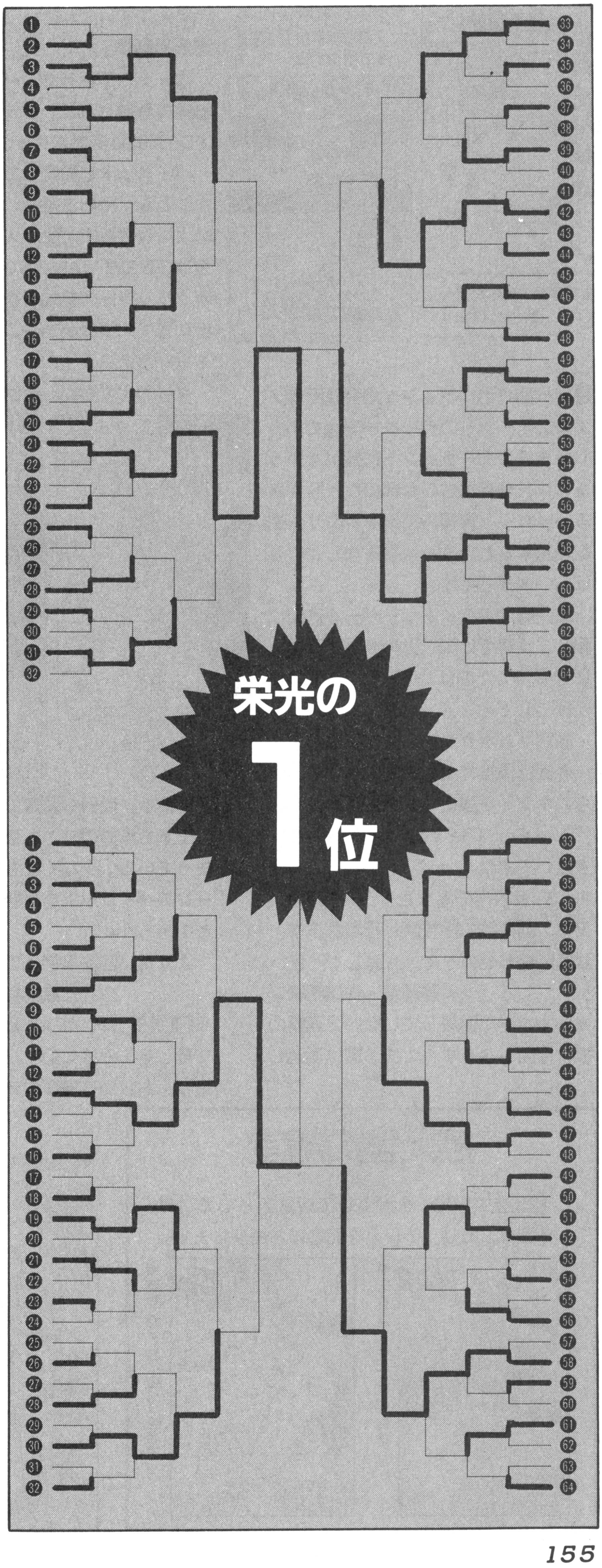
※マークがついたものは、撃破数によるトーナメント進出

Aブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
プロメテウス	C-152	D06401
F/A-18ホーネット	TEC-81C	D06402
SANTANA	C-154	D06403
おめでたナイトホーク	TEC-81C	D06404
A・TAULmkIII	TEC-81C	D06405
クスシー	DC-100C	D06406
ウンディーネ	TEC-81C	D06407
アルザードmk-I	TEC-81C	D06408
X-68K	TEC-81C	D06409
ねこまた	TEC-81C	D06410
スクラップ	A-161	D06411
ブラッディーローズ	M-30A	D06412
サザビー	TEC-81C	D06413
Dragan lord	TEC-81C	D06414
STARBLASTER	TEC-81C	D06415
メルカバMk4	TEC-81C	D06416
Super=Mercury	M-30A	D06417
コーラルシー	C-152B	D06418
はやて Jr.	TEC-81C	D06419
HRS-VI	C-152B	D06420
TURBO Z	A-161	D06421
POISON	TEC-81C	D06422
ヴァルガー	TEC-81C	D06423
クーフーンVX	TEC-81C	D06424
JACT MIRAGE	M-30A	D06425
悪来典韋	C-152	D06426
伝助	C-154	D06427
SILVER DESTROYER	TEC-81C	D06428
トマホーク	C-152	D06429
叉陀那鬼阿	TEC-81C	D06430
福袋JOT号	C-152	D06431
SEVEN HALF	TEC-81C	D06432

Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
レッドマスク	TEC-81C	D06433
Revolt	TEC-81C	D06434
ジンバ・タイラント	C-154	D06435
死騎龍	TEC-81C	D06436
セイズマンブラック	C-152	D06437
レオパルドー2	M-30A	D06438
TUKUMO-01	M-30A	D06439
十六夜	A-161	D06440
New Chariot	TEC-81C	D06441
もあい・わん	MOS-9A	D06442
ウォーター・ドラゴン	TEC-81C	D06443
ニュートン	M-30A	D06444
ネオ・シルフィード	TEC-81C	D06445
プロミネンス	TEC-81C	D06446
Fire breathe	C-152B	D06447
パニック・アタックヒリュウ	TEC-81C	D06448
Scraper-C	TEC-81C	D06449
Blink Dog II	C-154	D01308
FACK YOU!!Mk II	TEC-81C	D06450
シルヴァーナ	TEC-81C	D06451
Trickster	M-30A	D06452
SORMINF・P II	TEC-81C	D06453
プラッシーMk II	M-30A	D06454
LEGACY-1	TEC-81C	D02509
F.A.てとらあ	C-157C	D06455
銀色波紋疾走丸	C-152	D06456
DARK・PRINCE	C-154	D02403
DARK STORM壱	C-152	D06457
Brunhild II	TEC-81C	D06458
KNIGHT OF GOLD DRAGON	TEC-81C	D06459
ナーガ	TEC-81C	D06460
シュワルツランツェンレイター	C-154	D06461



ロボクラッシュ参加者控え室



▲兵庫県・高島大（＋10Cr.）受けセンねらいのイラスト、なかなか良！

▼東京都・雷撃（＋10Cr.）最近ちまたではやりのＳＤ版ですね



●第５回ロボクラッシュ大会優勝者ノエルのオーナーのラッキー安達です。

いままでトーナメントに縁がなかったのに、全参加者の目標のひとりであるパイロット単福詩郎氏をやぶり、逆転優勝するという、快挙をなしとげ喜ばしいかぎりです。

準決勝でのライトセーバー４連発に耐え、決勝では耐久力の高い“天神”に打ち勝てたのはＤＣ-60の装甲のおかげでしょう。

・教訓「ロボクラッシュは装甲だ！」

今回は優勝賞金もあることだし、さらにボディを強化して第６回大会も、“Aim For The Top Again!!”といきたいですね。

Ｐ．Ｓ．浜松市のみなさま、６月10～11日に、南高校で学校祭が行われます。お誘い合わせのうえ、お越しください。

＜静岡県・安達晴康＞

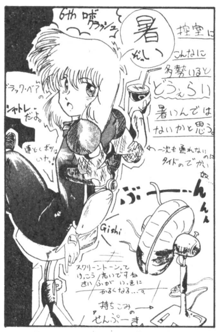
※いまだ誰も達成していない２連覇の夢、今回もならず。１次予選は通過してるんですけどね。

●最後通牒！

オーナー下村行能、パイロット麻生雅美で登録されているライセンスコードD03507は有効なのか、無効なのか。

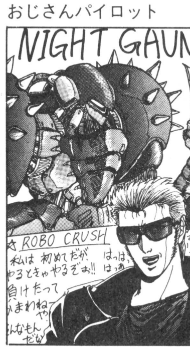
パイロットが結婚して名字が変わったことを、やむを得ないこととして認めよ。この要求が受け入れられない場合は“NEW ZANJIRO”により、ロボクラッシュの参加者はもちろん、観客にまで死傷者が出ることを覚悟してもらいたい。

付け加えておく。今回は初のナイト



▲愛知県・邪粋（D06505、20Cr.）また人が増えたし、夏になるし……

▼千葉県・馬渕吉春（D06506、20Cr.）なかなか渋めのおじさんパイロット



型である。武器も豊富で、パイロットの士気も結婚のこともあってかなり高まっている。少なくとも対戦するマシーンのパイロットを血祭りにあげることであろう。

より良い回答を待っている！

＜京都府・下村行能＞

※CORDはいかなる脅迫にもけっして動じることはない！　警備は万全であり、あらゆる種類のテロ行為に対応できる態勢を整えている。

とはいえ問題の、パイロットの結婚による改姓は当然認められます。結婚のお祝いに＋10Ｃｒ．



▼宮城県・松下仁（D06508、20Cr.）



◀神奈川県・福田崇（D06509、20Cr.）

●質問！　ケンタウロス型はコケたら起きることができますか？　コケないとは思うけど、計算していた日の夜、マジで夢に見ちゃったんです。それからは学校行ってもそのことしか考えられなくなっちゃって……。

＜東京都・藤宮博一＞

※スプライトが、コケたケンタウロスの下敷きなったりして……。そんなのを集めれば、ロボクラッシュ珍プレイ集ができるなあ……。D06501、20Cr.

▼山口県・鶴谷洋介（D06510、20Cr.）なんかあぶねえーやつ





▲広島県・徳永尚登（D06511、20Cr.）スプライトで女性型!?

●おちてしまった……

私、ロボクラッシュとトップにうつつをぬかしてたら、見事に高等学校、おちてしまいました。しかし、私はロボクラッシュとトップに自分の人生のすべてをかけてもいいと思っています。どうかいつまでも続けてください。（少しでもかわいそうと思ってくださるなら、のせてください。それがなによりのはげみになります）。

＜岐阜県・松浦尚志＞

※……絶句。＋20Ｃｒ．

●ロボクラッシュはエアメールも受け付けますか？　５～６年ニューヨークへ留学する予定なのですが、18日の消

控え室の殿堂

控え室で50Cr.を獲得して殿堂入りしたのは、今回はふたり。テレカを記念にお送りします。



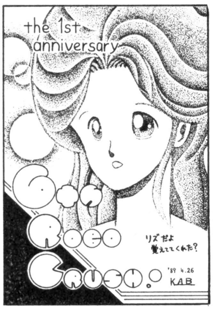
◀三重県・五十嵐美緒㊣



◀東京都・井上けうま㊣

▼奈良県・堀太郎（D06507、20Cr.）マシーンエンブレムの細かさが、なかなか





▲埼玉県・カバさん（+10Cr.）どこまでこの点描がでるか……

▼新潟県・クレセント（+20Cr.）わーい、アダルトのネーちゃんだ！



印で出しても、到着は１週間から10日かかってしまうと思います。

＜東京都・谷池太郎＞

※国際化するロボクラッシュ!?　締め切り内の消印で、予選開催日（だいたい翌月初め）に間に合えば参加できますが……。洋行のお祝いに。Ｄ06502、20Ｃｒ.

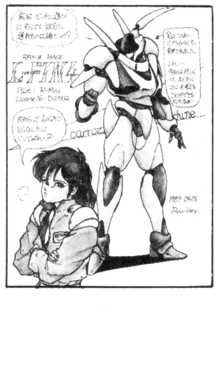
●禁止武器にＨ本を加えるべきだ。なんたって、人間の精神を狂わせる武器だ。パイロットが興奮して混乱して能力が下がるであろう。ただし、バトルロイヤルのときはバーサークして、かえって好成績をおさめることがあるかもしれないが。ただ問題は、小さな本をどうやって敵パイロットにみせるかだけれども……。

＜静岡県・木村誠＞

※でも、パイロットのほぼ半数を占める女性には効果ないんじゃない!?　ま、アイデア料としてＤ06503、20Ｃｒ.

●スプライト愛好者諸君、ついにスプライトの出場者が20％をきった！　いまこそわれらは立ち上がろう。重兵器は持てずとも、われらには機動力という武器があるではないか！　諸君、いまこそ心をひとつにして誓おう。スプライトの栄光を取り戻すため、輝ける王座をわれらの手に奪い返すことを！

▼新潟県・荘田竜平（+20Cr.）前回はグラフィックゲリラへおでかけ





▲福島県・風下男（D06512、20Cr.）ハープーンは鎖つきなんだけど

そして願おう、再び多くの人がスプライトに搭乗することを！

（マドリードの誓い）

＜神奈川県・星野協介＞

※今回も20％をきる使用率ながら、少数精鋭の実力を発揮して、スプライトが１年ぶりの栄冠を手に入れてますね。Ｄ06504、20Ｃｒ.

●ううっ、私はいまモーレツに悲しいぞ――っ！　ケンタウロス型が増えたのは私にとっては喜ばしいことなのだが、て、てめーら足はどーしたっ、足は!?　足のねーケンタウロスなんざ、まるでガ〇タンク（ガスタンクではない）のできそこないじゃねーか！　足がなくて何がケンタウロスでいっ！　……失礼、と、とにかくケンタウロスはそれらしくしてくれい。

＜京都府・渡辺尚武＞

※と、こちらはケンタウロス派の主張でした。+20Cr.

●ウワー!!　クレジットがないー！

イラストが描けないいー！　ライセンスがないいいー！　時間がないいいー！　アイデアがうかばんんんー！　とないないづくしの僕ですが、いくつか希望があります。

１．チーム戦をしたい。

２．銃タイプのものがほしい。

３．パイロットに経験値を。

どれかひとつでも実現してください。

※ついでに名前もないー！　だからライセンスもあげられないいいー！　提案のうち、とくに、２番についてどう思うか、みなさんの意見を聞かせてください。

▼京都府・石田雅紀（D06513、20Cr.）このパイロットも危なさそう……

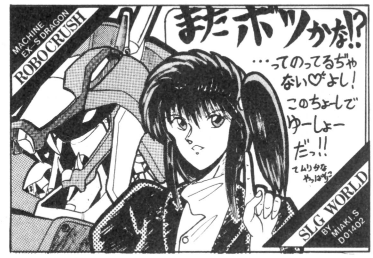




▲北海道・サスカッチ円空㊚。さあ、新人も常連に続け！　常連は目指せ入賞！



▲神奈川県・でんでん（D06514、20Cr.）穴ねらいのイラストですね



▲秋田県・志水水晶（+10Cr.）

▼千葉県・TAM（D06515、20Cr.）こちらもアダルトねーちゃん！



※今回の投稿による特別ライセンスは以下のとおり。（各10Ｃｒ.）

秋田県・不死木	Ｄ06518
長野県・山口　功	Ｄ06519
大阪府・下村家恵子	Ｄ06520
大阪府・森林渚優Ｂ	Ｄ06521
静岡県・羽柴砂忍	Ｄ06522
栃木県・猫飯店	Ｄ06523
宮崎県・がるばーど	Ｄ06524

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件はトーナメント進出者と同じです。ただし、ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは50Cr.がリミットになり、その後は㊚あつかいになります。

CORD事務局では新兵器、イラスト、システムに対する提案、オリジナルストーリーを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局です。封筒やはがき、便箋にも忘れずに、住所、氏名、パイロット名、（あれば）ライセンスナンバー、ペンネームを書いてください。なお、質問も受けつけます。

ライセンスカードは予想以上に難航して、遅れています。すいません。

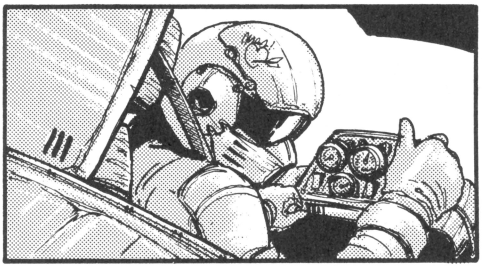
各種ボディ&パーツ最新カタログ

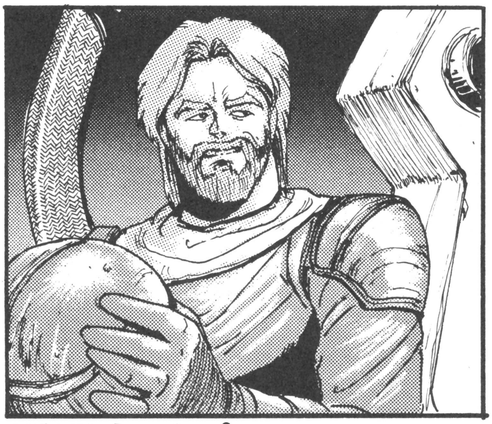
ボディ

ロボクラッシュ用のボディには3つのタイプがあるんだ。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が特徴だね。重量はマシーンの重さのこと。搭載量は内部に搭載できるパーツの重量のこと。装甲はボディの防御力をあらわしているんだよ。

軽量タイプ[スプライト型]

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-1	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200
B-2	M-30B	RINGWARD	390	65	5	230
B-3	A-161	NIMFAR	460	65	6	200
B-4	A-164※	NIMFAR	開発中			
B-5	DOM-22R	BROOKLYN	340	70	1	210
B-6	DOM-24R	BROOKLYN	370	70	3	240





中量タイプ[ナイト型]

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-11	H-1	RINGWARD	600	90	4	200
B-12	H-5AII※	RINGWARD	660	95	6	230
B-13	H-5B※	RINGWARD	620	90	2	160
B-14	XL-65	XYLOC	650	80	5	210
B-15	XL-70※	XYLOC	590	80	2	150
B-16	B-112	NIMFAR	690	110	5	250
B-17	NFX-1※	NIMFAR	開発中			
B-18	DC-55X	DC	800	60	6	180
B-19	DC-60B	DC	740	85	8	250
B-20	DC-65※	DC	600	90	4	170
B-21	DC-70※	DC	開発中			
B-22	TEC-81D※	ESPANOL	575	105	3	170

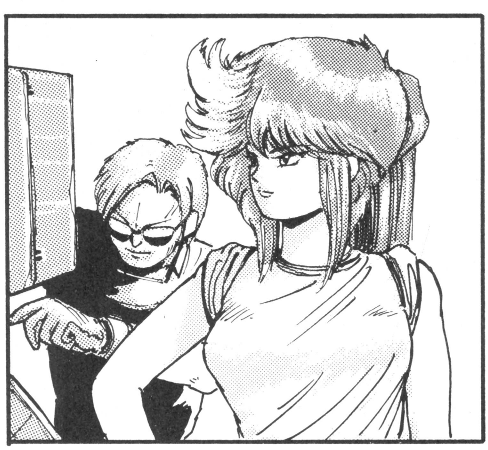
重量タイプ[ケンタウロス型]

コード	型式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200
B-32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200
B-33	C-154	NIMFAR	1000	190	5	250
B-34	C-157C	NIMFAR	1240	210	8	290
B-35	C-200B※	NIMFAR	880	140	7	260
B-36	DC-100D※	DC	900	150	7	260
B-37	DC-101	DC	開発中			
B-38	MOS-9B※	CAESAR	890	130	6	230

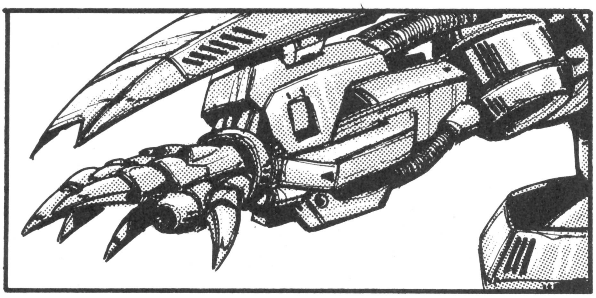
エンジン

エンジンはいろんな形式があるけど、サイズはどれもほぼ同じなんだ。パワーはエンジンの出力で、これが大きいほど移動係数が良くなるんだ。また燃費は数字が小さいほど、マシーンの行動時間は長くなるよ。もっともこの行動時間は、燃料タンクの大きさによってもかわるけどね。

コード	型式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E-1	ED-250C※	MERRIC	65	45	30	100
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85
E-3	ED-275B	MERRIC	85	75	50	100
E-4	ED-300B	MERRIC	100	95	60	110
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120
E-7	AVS-20B	ALPHA	60	45	20	95
E-8	AVS-30B	ALPHA	80	70	25	120
E-9	AF-9	ALPHA	120	80	75	110
E-10	AVC-7	ALPHA	140	110	100	100
E-11	AVC-8	ALPHA	150	115	105	105
E-12	MC-1	LUNAR	95	75	30	130
E-13	MC-2	LUNAR	130	85	55	150
E-14	MC-3	LUNAR	開発中			



 ※マークは新製品、改良型



コンピュータ

コンピュータはパイロットの操縦の補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えているし、燃料切れのあとはコンピュータの能力だけが頼りになる。重量は0と考える。

コード	型式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25
C-2	LOC-76※	LOCSMITH	27	55
C-3	SD-271B※	SD/MARS	20	35
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85
C-6	SD-376※	SD/VENUS	32	65
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100
C-9	PS-200	ALADDIN	開発中	

燃料タンク

燃料タンクの量を搭載エンジンの燃費で割ると、そのマシーンの行動時間が計算できる。燃料がきれると、移動能力は極端におちる。燃料はCORDから無料で支給してくれるから、買う必要はない。

コード	容量	重量	値段
T-1	1000リッター	8	10
T-2	2000リッター	12	20
T-3	3000リッター	16	30
T-4	4000リッター	20	40
T-5	5000リッター	25	50



通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離があわないと使えないんだ。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいね。ただし近距離の場合は、どのマシーンでもパンチなどの攻撃をすることができるんだ。マシーンが持てる通常武器の数は、最大で4種類までだよ。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W-3	ロングホーンII※	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W-5	ドリルホーンII※	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ。命中率がよくなった
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。他の用途はまだわかっていない

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない。
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。以前より改良され強力になった

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-41	クロスボウII	45	4	30	50	不人気なので改良され、以前より能力がややよくなった
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ

禁止武器

これは本当はブラックマーケットの商品で、今回もミサイル類が出回っているようだ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離～遠距離。また5発うてるハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまいだよ。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
P-1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える。
P-2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P-3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P-4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ラウンド連続で使用できる
P-6	グレネードII※	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P-7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル
P-8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル

特殊オプション

特殊オプションは全部で6種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型だけの専用オプションだ。どれも移動係数を上げる装置だよ。シールドとリペアパーツは誰でも使えるんだ。

コード	名称	重量	値段	
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S-2	スモールシールド	10	10	ケブラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する
S-3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S-4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%上昇する
S-5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%ほど上昇する
S-6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる

第1次予選通過者リスト

希望者の方が多かったので、当面はリスト掲載を続けます。この通過ではライセンス&クレジットは獲得できません。長いペンネームは省略しました(ペンネーム希望者は、応募用紙に本名と一緒に記入してください)。リスト中に2回以上名前が出ている人は、複数マシーンで参加して複数通過した人です。

(北海道)
前橋 一美
岩永 尚己
S．K
小野 裕志
山梨 裕之
川口 順
佐藤 丈紀
亜魔 寺子
岩崎 哲也
小林 恵介
石田 健一
飛空 翔
山田 育夫
五十嵐一博
荒木 克之
増川 政志
坂田 光章
水沢 裕作
横田 龍介
高橋 一郷
蝦夷 森稔
芦田 智
田村 匡行
南部 正樹
守屋 貴史
吉田 伸人
佐藤 彰真
菅原 伸一
工藤 勝成
ピップ
高田 宏章
下田 将人
林 靖
小泉 茂樹
高橋 正臣
(青森県)
松尾 祐二
金子 道明
森脇 聡己
のぅばでぃ…
斉藤 年正
茂木 清
(岩手県)
簗場 義之
久末 誠
河野 陽平
(宮城県)
木村 生
山内雄一郎
やちりん
平井 学
小野寺 努
斉藤 拓
Mit
米田 龍生
(秋田県)
成田 宣幸
羽沢 大樹
富樫 豪
T.三浦久幸
千葉 康幸
岩渕 司
(山形県)
奥田 淳
奥山 修
高橋 寿志
渡部 重幸
設楽 武範
(福島県)
三浦 靖之
佐藤 貞治
小林 克也
雨沢 仁史
樹 陰
松野 勇樹
桑野 正一
(茨城県)
石川 博之
中山 洋一
中島 康二
宮本 義弘
大胡 修
鈴木 信康
マイケウ橋本
高木 薫
生井 裕伸
大森 裕貴
松沼 英次
芳賀 孝司
山本 純
(栃木県)
おーしん
M．A
檜山 忠幸
広田 義弘
川俣健一郎
奥野 恵司
篠崎 紀文
上野 聡一
稲川 怜司
古内 崇
太田 晃司
(群馬県)
斉藤 牧径
小橋 和博
谷津 勝紀
竹渕慎太郎
R-TEAM・T
山田 健士
茂木 正和
及川 繁
堀本 真弘
井田章名利
幻龍斎
(埼玉県)
阿部 義博
青木 匡史
北島 智裕
野中 真彦
柳沢 毅
初音 武男
川口 直樹
白川 将実
守護神
高塚 一郎
土田 一郎
小川 陽司
松本 和幸
丸茂 友裕
宮坂 浩司
内藤 誠治
中込 成行
近藤 英治
青木 一美
上野 豊
森 淳一
小幡 成彦
相沢 恭司
(千葉県)
岩渕千太郎
稲葉 初穂
高山 利光
竹岡 寛樹
河島 靖隆
大木 裕輔
柴崎 忠
シャーマン
高橋 秀樹
山下 修生
渡辺 克美
高須 雄一
鶴岡 隆行
樽井 博之
守屋 広継
勝又 邦和
野口 幹雄
立川 晃之
平野 陽一
坂内 隆洋
内海 達也
三谷 一之
藤田 直史
小山田太裕
石川 大輔
岩泉 敬士
伊藤 仁
加藤 茂之
安藤 豪実
牛込 博明
(東京都)
天空刃
ふぁ～ふぁ
オリビエ・ポ…
須山 将士
富宮 渡
大野 恭義
宮内 成記
横山 明生
持田 直治
川隅 重樹
山崎 祐一
斉藤 紀之
梁川 貴充
青木 康隆
芝本 志信
榎本 孝二
前島 宏史
旭 義晴
尾作 太郎
小野 勤
安藤 重幸
飛田 誠治
羽田 知洋
村田 憲之
西田 晴紀
SIDE TAIL
磯貝 剛
高山 史
安元 達男
あらるむ
白石 光作
小川 泰之
吉岡 義広
中村 超
角谷 仁
太田 公昌
木村 勝将
越川 浩児
(神奈川県)
上田 俊明
松崎 光良
菅原 幸介
長野 雅好
矢崎 浩
海老根 潤
武井 幸二
佐々木 敬
石田 守
竹内 大
高部 岳晴
小山内康司
林 直樹
早野 健一
古尾谷純一
永田 宗也
毛利 浩
原田 晃
五島 栄祐
田辺 俊治
榎本 尚行
大森 寛
工藤 光平
奥本 直杉
眞鍋 英樹
数井 良大
神谷 純一
山田 宏幸
林 桂二
村上 哲也
松田 秀治
石川 勝一
瀬尾 信史
栗林 智和
増村 修
浅野真樹雄
堀井 利也
白竜騎兵
櫛田 弘行
斉藤 誠
内藤 健一
(長野県)
高橋 知也
武田 雅文
吉野 孝司
島田 明夫
新沢 雅文
宮原 誠
上修 賢一
奥原 広秋
(新潟県)
安達 貴弘
唐澤 暁
横山 裕孝
長谷川 修
道永 哲司
渡辺 真
栃倉 恒正
堀沢 一史
(富山県)
広上 浩一
橋場 裕樹
北河 雅崇
山田 隆雄
高橋 秀和
寺田 尚登
大俵 悟
(石川県)
村本 充
村本 充
沢原 和哉
宮本 賢一
TEAM-R・W
野崎 真弘
沢村英一郎
(福井県)
奥 将司
(岐阜県)
山田 泰博
太田 充
坂口 雅敏
安田 路夫
見須 映孝
太田 祐介
奥村 昭彦
中島 英明
藤掛 彰史
伊藤 昌紀
田中 裕之
田口 明
(静岡県)
安達 晴康
アマテラス
鶴永 信之
柴田 守計
伊与田 憲
川瀬 一
芦屋 秀幸
露木 正雄
後藤 崇
佐藤 正規

池田　佳正
大石　統一
佐藤　信也
（愛知県）
風巻　健二
石黒健一郎
加藤　　賢
横山　　光
小畑　広幸
永井　里樹
高田　昌信
宮垣　義実
大久保孝一
前田　　豊
真城　英稔
御代　知克
御代　知克
梶田　貴之
牛田　哲也
近藤　大智
尾藤　貴宏
尾藤　誠祐
大岩　克徳
藤澤　　晃
ＫＡＺＡＭＩ
八重樫勝洋
大
井坂　孝宗
間瀬　貴広
黒田　朝生
大島　高徳
青竹　利和
太田　直人
かんじっか…
本田　靖博
牧野　好秀
久徳　昌明
近藤　飛鳥
大角　信介
水谷　　誠
土田　茂春
黒江　直仁
三輪　悦史
高木　信男
宅見　　覚
伊藤　清二
勝本　幸康
杉本　一真
高木　広元
（三重県）
矢田　哲士
字・純一郎
服部　武士
佐々木　超
渡辺　　剛
（滋賀県）
泉野　久義
沢　　晃司
ＣＨ１号
田中　良治
（京都府）
岡本　孝民
寺腰　　忍
中西　弘明
佐々木哲也
大北　泰秀
キュウリ
鈴木　一朗
平尾　傳祐
厨子　洋武
飛　　　鳥
長谷川　聖
小谷　奉功
中野　　誠
葛西　健一
城田　典男
国場　　良
重定　如彦
（大阪府）
寺西　充一
深沢　永人
太田　裕章
福田　元臣
野村　嘉彦
森寺　康勝
荒木聡一郎
吉田　靖司
堺　　正二
高木　和隆
北川　光一
中村　雄治
田中　靖二
末次　寛久
福本　敬助
岩崎　正修
木村　篤仁
森　　勝彦
西本　英人
Ｃｈａｍｐ
宮本　昌明
平城　智也
蔵内　　輝
奥出　弘通
嶋田　一樹
橋本　英樹
大橋　広佳
狭間　大史
田端　浩之
永田　　圭
畑根　武紀
西野　剛史
南野　雅之
清水　信行
清水　俊一
湊川　裕一
木村　　努
守屋　公博
山中　正則
藤田　元司
砂田　　剛
中山　貴信
小玉　真輔
（兵庫県）
塩住　栄一
細野　英樹
村田　拓也
横山　賢治
岩崎　　進
中道　和正
前田　邦明
永楽祐一郎
大盛　良寛
山野　誠史
松井　広次
松井　広次
丸輪　　零
山口　正人
河嶋　博計
千葉　琢也
樋口航太郎
富長　賢一
松尾　英樹
エ　ル　ム
三浦　敏郎
山下　光輝
神木　哲也
田中　耕史
南　　洋史
山野　秀行
住野　正行
木内　祐輔
Ｆ．Ｓ．Ｓ．
武田　信玄
（奈良県）
まぁちょりぃ
蔵本　純一
米久　正人
今西　隆夫
山中　俊和
（和歌山県）
脇口　康弘
中谷　晋也
中岡　史郎
長濱　準也
（鳥取県）
義　烈　王
（島根県）
佐藤　健一
前田　秀樹
（岡山県）
守時　　誠
安藤　俊晴
横手　　新
枝松　大輔
影山　穣一
松本　　浩
屋敷　健市
数田　　寛
（広島県）
金久　純治
村上　春二
村上　陽亮
松下　直樹
梶原　　聡
小山　修治
時実　　豊
浜中　宏明
橋本　大典
池野　　剛
横山　義弘
梅本　敬治
横田　　稔
沖田　宗久
（山口県）
杉谷　雅充
緒方　一義
松島　　智
新居　亮祐
岡田　貴司
国沢　昌則
（徳島県）
富士　郁夫
近藤　吉徳
（香川県）
ラキス・光輝
山奥　聡志
（愛媛県）
近藤　直人
西森　　孝
山口　哲也
正岡　　靖
大　三　元
青木　秀樹
田之内克典
（高知県）
吉良川　永
高橋　正幸
坂本　一博
（福岡県）
土田　和賢
寺島　　亮
坂本　雄一
中原　寛勝
森田　昌弘
澤久　勇二
山下比呂志
松尾　剛史
博多のドラ…
宮崎　信行
飯田　哲徳
吉田謙次郎
鈴木　潤一
皆尼寺孝志
山本　　亮
バオー来訪者
樋口　元信
佐藤秀一郎
（佐賀県）
下平　武明
（長崎県）
嵜本　　江
坂本　昌志
西岡　一郎
中山田　大
（熊本県）
花岡　政文
丸林　　孝
あっぷん
池田　純一
木下　貴光
（大分県）
矢野　隆弘
（宮崎県）
福丸　　望
津江　隆史
（鹿児島県）
坂下　一臣
野田　泰浩
龍田　仁也
木ノ助博士
（沖縄県）
トロイア
（不明）
平井　仁史
Ｋｉｎｇ

参加者控え室別室



▲神奈川県・VANちゃん（＋10Cr.）未公認のチームの募集ですね



▼福井県・UDII（＋10Cr.）



▲石川県・DOTSUBO（D06517、20Cr.）



◀高知県・羅周炎（＋10クレジット）追試はどうでした？



▶神奈川県・松野俊明（＋20Cr.）



▶富山県・D.WEAPON（＋10クレジット）コンテスト、やろうかな



▶広島県・高野天野（＋10クレジット）



▲千葉県・竹井千敏（D06516、20Cr.）

ワンポイント・レクチャー

☆キックとパンチの攻撃力は、ボディの重量とエンジンパワーにより変化します。組み合わせにもよりますが、最低でも１、最高で５～６のダメージを与えることができます。命中率は、トウスパイク、パンチブースターと同じです。

☆ひとりのパイロットが１回の大会で乗れるマシーンは１台だけです。複数のマシーンを参加させるときは、複数のパイロットを用意してください。

☆現在のチューンナップシステムは暫定版で、ある箇所をチューンすることによるデメリットは、ありません。

☆速度の目安となる移動係数は、ボディの重量をエンジンパワーで割ってだします。低いほどスピードが速くなります。

☆使用されずに残った禁止武器は、次の戦闘のときに使われます。

ロボクラッシュ公報

1．第6回大会の報告

第6回ロボクラッシュ大会は、まずまず順調に終了しました。しかし参加者がやや減少したのは残念です。もっともCORD事務局のほうでは、ちょうど5月のゴールデンウィークの連休が重なったために、参加者が減ってくれてありがたい、といっておりましたが……。次回はさらに多くのみなさんの参加をお待ちしております。

それではまずは恒例のデータ発表。

◇ 使用ボディベスト5

TEC-81C	43.9%
C-152	9.4%
M-30A	8.7%
A-161	6.2%
C-152B	5.8%

◇ タイプ別比率

スプライト	16.8%
ナイト	57.8%
ケンタウロス	25.4%

◇ 使用エンジンベスト5

MC-1	25.2%
ED-400	19.2%
AVS-20B	15.3%
ED-275	13.2%
AVS-30B	8.5%

◇ 使用武器ベスト5

メタルクロウⅡ	30.8%
ハルバードⅡ	15.8%
バトルアクス	14.1%
ライトニングウィップ	14.1%
ライトセーバー	12.1%

ボディのトップのTEC−81Cは前回よりもさらに増えました。たび重なる改良が人気を呼んでいるのでしょう。しかしこれだけの台数が使われるというのは、ちょっと異常な人気だと思います。そろそろ各社の対抗マシーンも登場しましたので、次回はどうなるか予断を許さない状況です。

エンジンは上位の機種が、さしたる変動もなく仲よく並んでいます。

いちばん大きな変化があったのは武器です。なんとハルバードⅡが2位！バトルアクスも多いし、ケンタウロス勢の増加のせいでしょうか。一時は人気を誇ったレーザーソードがベスト5から落ち、ライトセーバーも5位になってしまいました。テイルパーツは約10%ほどの参加者が採用しています。

コンピュータは、SD-371Bが大人気で、47%の参加者が使っています。大小のシールドの使用者は合計で53%、リペアパーツは26%の参加者が準備していました。

2．第7回ロボクラッシュ大会

ひきつづき第7回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムは第6回と同じです。第1次予選は1グループ20台ほどのバトルロイヤルで争われ、第1位の約600人ほどが2次予選に進みます。この2次予選では、上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できるわけです。

またいつものように、バトルロイヤルを勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍しながら敗退したプレイヤーのなかから、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは128台のマシーンが1対1の対決の連続で7回戦、決勝戦で勝ったプレイヤーが、第7回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などで大会に貢献したプレイヤーには、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。そのプレイヤーは次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で3位に入れば、次回は560クレジットまで使えるのです。

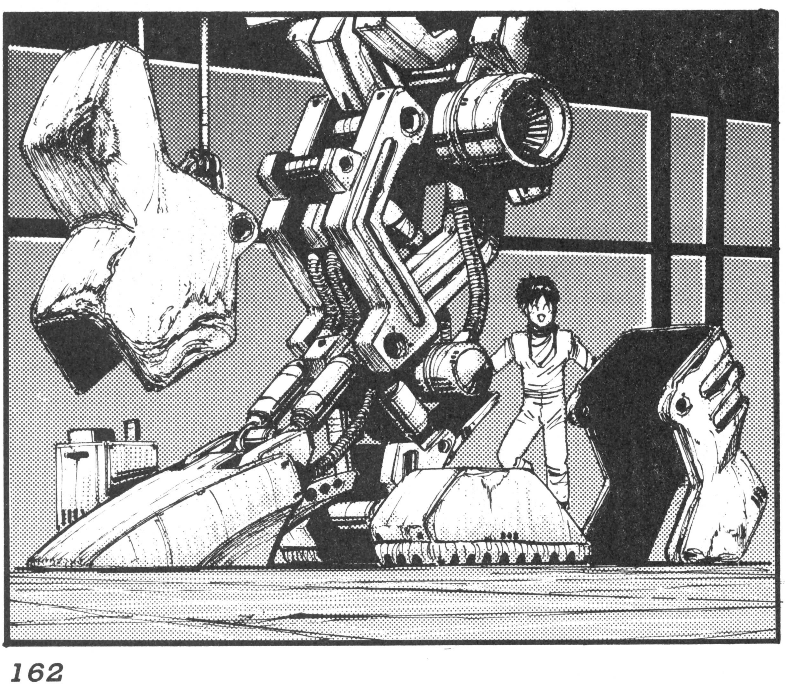
このボーナスは積算されていきます。したがって優勝を2回したプレイヤーは、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

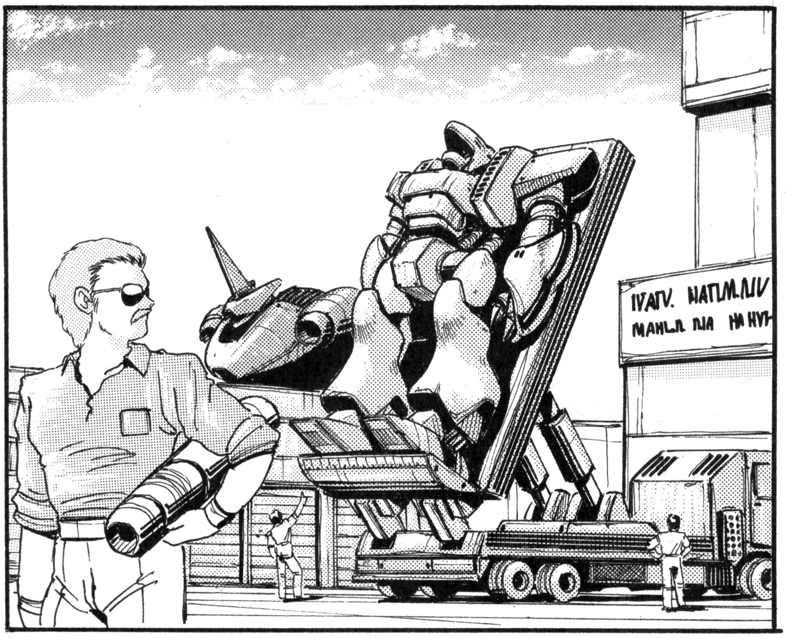
優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位（2名）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死





んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、前回からマシーンに搭載できる武器などの数が変更になりました。通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類まで搭載できます。

５．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の“攻撃の%”は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の“行動パターン”の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目の合計は必ず100にしてください。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の攻撃の命中率を下げます。

つぎの“距離”は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

作戦計画の数値の記入ミスの数が多いので、あなたも応募する前に、もういちどチェックしてみましょう。

６．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみな同じです。

ボディの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高で50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇するでしょう。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書き込み、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

７．禁止武器の使用

前回から禁止武器の使用条件の書き方が変更されました。それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されません。

1. １次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2. １次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. １次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
4. ２次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5. ２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. ２次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する。
7. トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

なお、前回からわかりやすくするために、使用条件では相手とのダメージの比較は、行わないようになりました。自分のマシーンのダメージからの判断だけでも、大きなちがいはないようです。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前の後ろのあたりにメモで入れてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止兵器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは 500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になりますよ。

作戦計画の内容は162〜163ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10〜100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1〜97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10〜40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**6月19日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-11	H-1		200

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニング ウィップ	8	50
	W-42	シュリケン ランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	ファイアボール	3	20	1
	P-1	ファイアボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション				

チューンナップ費用		40
総合計	87	500

チューンナップ (1〜50)

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	10
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	5
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10〜40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

いよいよクライマックス！

きみも『トップをねらえ！』が、OVAとのタイアップ企画だってことは知ってるよね。ゲームのほうもいよいよクライマックスだけど、同じころにアニメのほうも、最終巻の第3巻が出るんだよ。楽しみだねえ！

さてそれでは、コンプティークの『トップをねらえ！』は、いったいどうなるのかというと、これがまたバージョンアップして新規スタートとなりそうなんだな。編集部とガイナックスでは、もう何度も打ち合せをしてるんだ。ただ、唯一のネックは、デザイナー（誰のことかな？）がなかなか仕事をはじめないことで……！



ロボクラッシュ
応募券⑦

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段

通常武器	コード番号	名称	重量	値段

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ (1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1～97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

しょの3

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE



主筆改メ

主席の御言葉

諸君、シロナガスクジラは結婚相手を求めて果てしなき大海を巡るという。従って、絶対数が減れば（男と女の）巡り会いの機会もまた減り、ひいては種族絶滅の危険に至るとのことだ。うーむ、真偽のほどはともかく、ワタシはこういう可哀そうな話が好きだ。とゆーわけで（どーゆうわけ？）、今月もＳＬＧ宝船、楽しく読んでほしい。ＯＫ!?

SLG REVIEW

水滸伝 天命の誓い

ど、どーして『三国志』がここにあるのか─!?

さて、と。今月のお題は『水滸伝』。光栄歴史シリーズの一環として、世に問われたＳＬＧだ。発売前、この作品がどのようなかたちでＳＬＧとして料理されるのか、ファンのみならず、原作を知っている人なら気になったことだろう。何せ相手は中国を舞台にした名だたる冒険活劇ロマン。

原作とはいわないまでも吉川英治の小説や、横山光輝のマンガで、その独特の仁侠世界に親しんだ人は多いはず。かくいうワタシもそのひとりで、本誌SLG担当というよりは、原作のファンとして心待ちにしていたのだ。

が──。ソフトが送られてきて、プレイしてみると、次第に複雑な心境に陥ってきた。どーして『三国志』がここにあるのか!?

画面は光栄の経営型ＳＬＧの典型ともいえるマップ画面だし、戦闘もこれまた大したちがいがあるわけでもない。

要するに『三国志』のマイナーチェンジ版なのだ。光栄の経営拡大型歴史SLGのおもしろさ、ユーザーに与えるインパクトの強さはＳＬＧ担当として知りぬいているだけに、今回の『水滸伝』、ややミスキャストの感、なきにしもあらずだった。

『水滸伝』本来の魅力とは何か

強引なのである。水滸伝とは名ばかりで、強引に『三国志』や『信長の野望』で成功を収めたシステムを流用した感じなのだ。雰囲気を出すための若干のコマンドを除いては、ゲームの進め方にしろ、「傾向と対策」にしろ、大きなちがいは見られない。確かに三国志や信長のテーマは「国盗り」。とくに三国志は原作を読んでも、広大な中国大陸を舞台にした軍談。国を経営し、敵を攻め、領土を切り取る──そんなアプローチがふさわしい。その意味で、現在のシステムはそれなりに納得はできる。が、一方、水滸伝の本来のテーマとは何か？　戦争ではない。また、国を増やして天下を統一することでも





盛本画伯の お笑い玉手箱

今月のお題

水滸伝

お酢入りのオデンは
すいおでん……
すいこでん

――えー、おもしろいと思う人は編集部気付、盛本画伯まで、ハガキに「おもしろい」と書いて送りませうね！



ない。この物語はもともと中国は北宋時代の、平和に慣れ、腐敗した世に容れられぬ男たちの話だ。108人いるキャラクターそれぞれに歌舞伎さながらの見せ場があり、(戦争や国盗りではなく)登場人物そのものの個性がつきせぬ魅力の源泉となっている。魯智深や林冲は一国の軍隊を率いるよりは、ひとりで役人を相手に大立ち回りを演じるほうがはるかにふさわしい――と考えるのはわたしだけだろうか？

期待される『水滸伝』の姿についてひとこと

わたし思うに、この水滸伝、ゲームとして扱うとしたら、どちらかといえばＲＰＧのノリではないだろうか。またはアクションゲームとしても、かなり痛快なゲームができるはずだ。グラフィックをはじめとして、各キャラに詳細なパラメータを設定し、単独で行動するもよし、パーティを組むもよし。旅の途中にイベントを設定し、(それこそ）義兄弟の契(ちぎ)りやら繁華街での情報収集やら。また、いざ戦闘というときには、たとえば魯智深らしき風貌を持ったキャラが鉄棒をくるくる回しながら敵を倒していくさま、これはなかなか絵になると思う。

SLGとして考えるなら『First Queen』のようなシステムでつくって欲しかった。光栄オリジナルのものとしては、『維新の嵐』にややアクション性を加味したシステムというところか――などと勝手なことをあれこれいうようだが、水滸伝をゲームにする以上、どうすればそれらしくなるのか、かの偉大なる冒険活劇の古典に敬意を表して、自分なりの水滸伝を考えている次第。

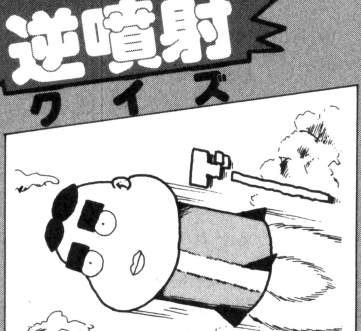
数年前、光栄のＳＬＧを初めてプレイして思ったことは、「とにかくハマる」のひとことだった。『信長』にしろ『三国志』にしろ、マップ画面に自分の版図が拡大していくさまは、男ゴコロの琴線に触れるものがあった。初めてこのシステムを世に出したデザイナーや開発者の感性には非常に鋭くナイーブなものがあったといえる。どうすればユーザーを引きつけられるのか――意識的にせよ無意識にせよ、とにかく自分の中にある闘争心、拡大発展への欲求といった本能が、光栄の経営型ＳＬＧで刺激されたことは事実。見た目の派手さや異なる流行に左右されるシステムではないことは、いまだに数年前のゲームがロングセラーを続けていることで一目瞭然だろう。

ゆえに、ゆえにである。光栄にはいつかは自分（自社）の殻(から)を破ったゲームを出してほしいものだ。経営上の問題はさておくとして、開発、モノをつくる側の人間には、いくら人気があろうと「もう、このシステム飽きたよなあ！」というくらいの凄(すご)み（!?）があってもいい。いうだけではなく、それを実現することができればなおよろし、である。

光栄のさらなる奮起を期待する！

（七星剣）

逆噴射クイズ



まずはデイブに嫌疑！

主筆改め主席とは何者であるか？　読者諸君から寄せられたお便りには、なかなか鋭いものが多かった。もっとも多かった回答は、かつて本誌いたるところに棲息(せいそく)し、栄えていた謎の恐竜デイブ菅原との答え。また、同じく謎の一流エディターＨ副編との答えも相次いだ。が、甘い！　まだまだ甘い！

主席と名乗るからには影の黒幕、クロネコヤマト。滅多なことでは正体が現れないようになっている。昔からそう決まっているのだ。

ということで、上に述べた２人は黒幕というにはあまりに力不足、せいぜいが越後屋レベルというところか（ゴメンね)。本当に悪いヤツは地下要塞指令室で笑っているのだ。主席の世界征服を阻止せよ。戦え、少年探偵団！

イラスト／盛本康成

あなたが選ぶ SLG TOP10

1	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
2	スーパー大戦略（システムソフト）
3	パイレーツ（マイクロプローズ・ジャパン）
4	銀河英雄伝説（ボーステック）
5	ガンシップ（マイクロプローズ・ジャパン）
6	A列車で行こうII（アートディンク）
7	キング・オブ・マジック（コスモス・コンピューター）
8	バランス・オブ・パワー（アスキー）
9	ライトニングバッカス（NCS）
10	珊瑚海海戦（システムソフト）

永遠のSLG No.1ソフト募集！

どうも、お茶の水です。最近はよーやくヒマになってきたもので遊びにきました。それにしてもこのページも随分と変わった。あれこれ細かい記事が多いんで書く人も大変だろうなあ！　ところでいまワタシはどこのコーナーにいるのだろーか、エッ!? SLG TOP10だって。キミの心に残る永遠のＳＬＧを書いて送ってくれとな！

うーむ、ワタシにとっては、やっぱり『現代大戦略』だろうな。初めてパッケージを手に取って、これぞ求めていたゲームだ！　と喜び勇んだのもつかのま、店員に機種を確認され、泣く泣く元の棚に——。そのころ、ワタシは88ユーザーだったのだ。『現代大戦略』がプレイしたい、この熱い思いが今日のワタシを支えているのです。

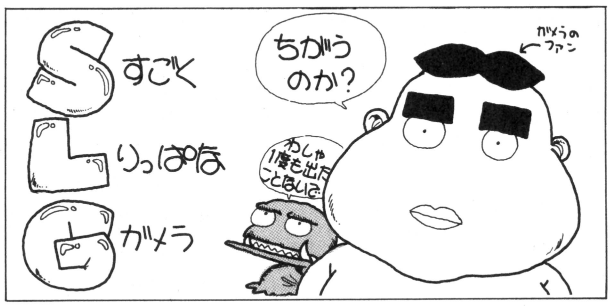
さて、それではお便りのほう、いくつか紹介しよう。愛知県の竹本クンの心に残るＳＬＧは『スタートレック』、ＪＲ200で初めてプレイしたＳＬＧであるそうな。画面はすべてテキストだったというから相当なレトロだね。でも古くってもいいものはいい。

滋賀県の田中クンは「ＳＬＧはなんといっても『水許伝』だ！」とのこと。HOW TO WINのプレイヤーはヘタだって。うむ、いわれてみれば確かにそのとおり。でも彼はあくまでもライターが本業。その点、割り引いて考えてやってくださいね。

ということで、なんでもいい。とにかくキミの心に残る永遠のＳＬＧ、できればいま紹介したような感想や、軽いエピソードつきで送ってくれれば最高だな。このコーナー、生かすも殺すもキミ次第。お便り待っているよ！

ＳＬＧ時評

原作の未消化が目立つ、『銀河英雄伝説』



今月は開発中のＳＬＧを追っていたために完成品として紹介できるのはボーステックの『銀河英雄伝説』１本のみ。この作品、もともとは田中芳樹原作のスペースオペラ。「常勝の天才」といわれる帝国軍のラインハルトと同盟軍の「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリーが互いに好敵手としてしのぎを削りあう延々10巻におよぶ巨編。ソフトをプレイするために、原作を読んでみたが、これがおもしろいのだ。何よりもライバル関係にある２人を軸として物語を展開する手法には感じ入った。安心しておススメできる小説だ。

一方、肝心のソフトについては小説を読んだあとだけに、いまひとつピンとこなかった。操作性、コンピュータ側の思考ルーチンとも戦術級のＳＦシミュレーションとして考えれば、よくできた作品だと思うのだが、要するに将棋タイプのＳＬＧである。原作の「銀河英雄伝説」の艦隊戦の場面場面を不完全なかたちに切り取ったに過ぎない、といえばいい過ぎだろうか？　たとえば原作には、主人公の２人をはじめ両軍の個性豊かな将軍たちが多数登場し、それぞれが性格に応じた戦いぶりをみせる。が、コンピュータ版では原作の豊かさが十分に生かされていない感じだ。将棋タイプの戦術級ＳＬＧとしては（われながら）かなりハマった作品であるだけに、このゲームがなぜ「銀河英雄伝説」なのか、納得がいかないところが残念。

さて、開発中のＳＬＧとして現在最も期待されるのが『大戦略III』。この号が出るころには発売されているだろうが、今年のシステムソフトは強い。このほかにもＳＬＧがもう１本リリースされる予定だ。その名も『天下統一』、といえばどのようなものかだいたい予想がつくことと思う。そう、戦国時代を舞台にしたＳＬＧだ。詳細についてはカラーページであつかっているので、ここではひと言。このＳＬＧのゲームデザインを担当したのは、本誌でもおなじみのクロちゃんこと黒田幸弘さん。だから——といえば身びいきになるが、プレイしてみた印象では、いかにも黒田さんのデザインらしいメリハリのついたＳＬＧに仕上がっている。ＳＬＧにはシミュレーション（本物らしさ）重視の立場とプレイアビリティ（遊びやすさ）重視の立場があると思うのだが、このうちどちらに偏（かたよ）ってもゲームとしては難解なものになり、あるいは荒唐無稽（こうとうむけい）なものになってしまう。その点、彼のゲームはこの辺のバランスが非常によくとれているのが特徴的といえる。往年のＳＬＧデザイナーとしてのサエが再び見られるのがうれしいところ。発売が待ち遠しい。



SLG用語事典

うーむ、それにしても用語辞典をつくるのはつらい！　苦しい！　でもおもしろい。今月もしっかり遊ばせていただいた。謝謝!!

かの項

【隠れSLG】

ＯＬが不良化している。これはつい先日通産省の調査でわかったことだが、一流企業に勤めるＯＬのうち、３人に１人がなんらかのかたちでＳＬＧにかかわりを持ったことがあるという。調査報告では、これを「OLの不良化」といつになく厳しい口調で表現している——。U川公江22歳。某工作機メーカーに務めるＯＬである。給料は手取りで13万5000円。このうち７割ほどが住居・光熱費など生活上必要不可欠な項目に占められる。が、毎月の家計のうち使途不明金が１万５千円あまり。そう、この金を彼女はＳＬＧ購入費にあてていたのである！

本誌：いつからＳＬＧに手を出すようになったの？　仮名にするからさ、教えてよ。

U川：（一瞬迷ったような表情が浮かぶ。が、やがて観念したように）……わかったわ。タバコ持ってない？　あれは２年前のことかしら。友だちに誘われて『信長の野望』をやったのが最初。だれでもやっていることだからって、そういわれて。初めてのプレイは北条氏康で……。

本：全国統一したんだろうね？

U：そう、それ以来病みつきになっちゃって。会社でも課長の顔が今川義元に見えてくるの。友だちが海外旅行行ってる間、うちで国別の石高表をつくっていたし。コンプティークにレポートを送ったこともあるのよ。

本：……（彼女の部屋を見回し）でも、マシンが見あたらないね。

U：フッフッフッ、わからない？　ここよ！——なんということだ！　ファンシーケースの中に、88がしっかり納まっていたのである。ＯＬの間に広がるおそるべきＳＬＧの輪。本誌に、星占いのページが登場する日も近い！

【火星】

太陽系の惑星のひとつ。中心から４番目。古くより戦いの神（Mars）とあがめられ、ＳＬＧマニアにとっては伊勢神宮よりも大切な信仰の対象である。

ＳＬＧとは無縁ながら、レイ・ブラッドベリの「火星年代記」はＳＦの古典的傑作。またバロウズのジョン・カーターシリーズもなかなかのスグレもの。ＳＬＧに疲れたときには、ぜひ読んでみるべし。

【カワセミ】

ヒスイ科の鳥。背・腰は美しい空色で、スズメよりやや大きい。水辺にて魚を食する。……日本のＳＬＧの発展に、この鳥が果たした役割は大きい。80年代初頭、アメリカのフライトシミュレータ全盛時代に、大阪の名もないソフトハウスが開発したのが、このカワセミのフライトシミュレータ。鳥の目に映る日本の山河は、あくまでもやさしく牧歌的であった。やがて空腹値が上がる（腹が減る）と一転して急降下。ベテランのプレイヤーともなると、イワナやヤマメなど、獰猛（どうもう）な淡水魚を一撃のもとに仕止めることができた。このソフトを開発した謎のプログラマー氏は、現在もなお活躍中。次回はアリの世界に題材をとった教育的なSLGを構想中——とのことである。

【カルマ】

仏教の用語で業（ごう）。宿業ともいう。使用例：あんまりＳＬＧばかりやっていると、カルマがたまってしまいますよ！　……!?　ま、とにかく、たまには勉強もするよーに。くれぐれも自愛せよ！



連載第3回記念小説
ついに終わった戦い



作／イワン・サバナビッチ
画／渡辺天留子

戦いは終盤に近づいていた。正と邪、善と悪の時空を超えた死闘は、世田谷区某大学構内にあるお茶の水研究室にて最終決戦（ハルマゲドン）のときを迎えていた。時間である。秋葉原、それまで飲んでいたパック入りコーヒー牛乳からプイッと口を離し、そのまま床に放り投げた。と、そのときー ー。

「秋葉原、敗れたり！」

見ると、凶器の栓抜きをヒシと握りしめた九段南。

「な、な〜にが敗れたりなのじゃ！」

「秋ちゃん、いまコーヒー牛乳を捨てたでしょ。そこの貼り紙が目に入らなかったの？・？・？」

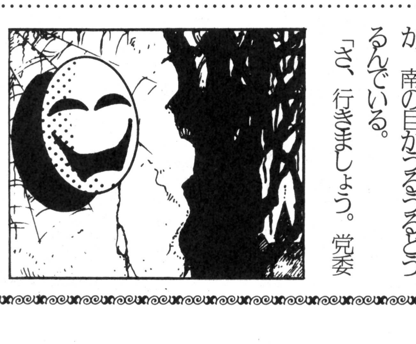
貼り紙にはお茶の水らしき筆跡で**《散らかすのはやめませう》**と書かれていた。苦悶の表情。やがて秋葉原はガクリと首を垂れた。

「く、悔しいのじゃ！　勝利を目前にしながら！」

「廊下を走らないことと、地球を汚さないことはSLGプレイヤーの唯一の戒律だったわよね。秋ちゃんともあろうものが、こんな基本を忘れるなんて、私信じらんない……！」

好敵手のあっけないサドンデスに憐憫の情を催したのか、南の目がうるうるとうるんでいる。

「さ、行きましょう。党委



員会の査問が待っているわ。政治委員には私からよ〜くいっておくから」

「もう駄目じゃ。シベリア送りが待っているう！」

暗くもの悲しいロシア民謡がスピーカーを通して流される。マイムマイムを踊りながら南と秋葉原は退場。ついに戦いは終わった——。

READERS' SLG通信

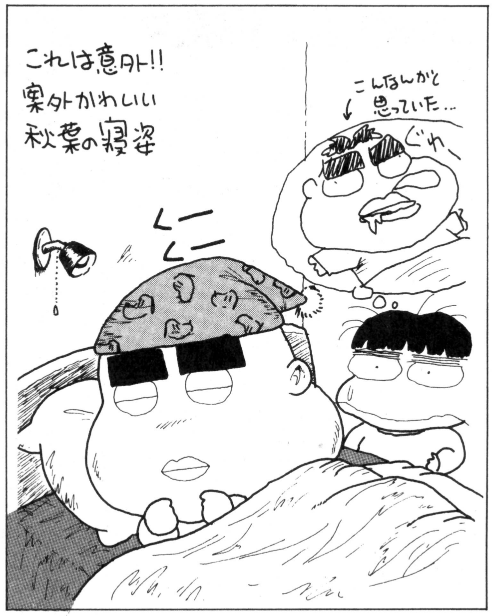
あいも変わらず秋葉原。SLG通信は現在悪のブドウ球菌秋葉原の圧制下にある。が、解放の日は近い。共和国騎士（ジェダイ）の復讐が望まれる！

フッフッフ、何はともあれ秋葉原。このボクがいなければ、コンプSLGの火はと〜っくに消えているのじゃ。さて、今月はものすごくおタクなお便りをいただいてしまった。埼玉県のコードネームサクンは、本誌4月号の『大戦略Ⅲ』のユニットの画面写真から、兵器名を解析、しっかり割り出してくれたぞ。しかも単なるマニアではない。兵器に暗いボクラのために、ユニットのひとつひとつに気のきいたキャプションをつけてくれた。たとえばタイコンデロガ級防空巡洋艦については——。

《…ちまたではエージス（AEGIS）艦と呼んだ方が通りがよいのですが、あえて正式名称で呼びました。タイコンデロガは長いので、通称タイコと呼ばれています》とのことじゃ。また、用語辞典については訂正箇所を指摘されてしまった。

《はっきりいってM901 TOWなんて兵器はアメリカ陸軍にはありません。正確にはM901という対戦車ミサイル車はありますが、その愛称はHUMMER HEAD（かなづち頭）といいます。ちなみにTOWとは西側（NATO）の標準的な対戦車ミサイルのことです……》

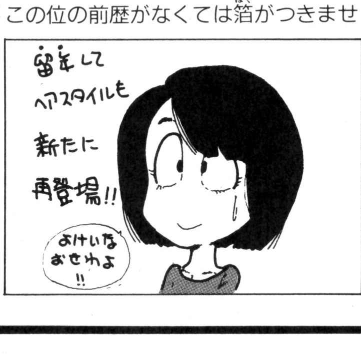
どーも、お疲れさん。『Ⅲ』のデータが正式発表されたら、またヨロシク頼むのじゃ！　第2弾、楽しみにして待ってるよ！



新コーナー 九段南通信

ついに復活なった九段南。どーもお務めご苦労さん！　留年なんかに負けるな！

はあっ（とため息をついて）、こんにちは、留年確定の九段南です。女の身に留年の2文字はつらいわあ。これも皆コンプなる雑誌にかかわったのが間違いだったのよ！　でも、ま、いいか。どーせわたしはマスコミに生きる女。この位の前歴がなくては箔（はく）がつきませ



ん。ということで、まずは復活のごあいさつごあいさつ。

さて、最近私がプレイしたSLGは『First Queen』。前にこのソフトを担当したAVGギャルズが「ぜひやってみて」ということで、さっそくプレイしてみたわけ。で、ただいまの感想としては、キャラが非常にいとおしいって感じ。2頭身のキャラが画面いっぱいに散らばって、生意気にも刀を振り回して、エイエイと戦うところなんか最高ですね。また、あんまり早く移動したりすると、後ろをついてくる部下が迷子になってしまうことがあるんだけれど、しばらくして敵のお城で牢屋に入っているところで感動の(!?)再会をしたり。ゲームを楽しませる仕掛けっていうのかしら、そこいらへんがじつに見事に演出されているわね。一度体験記風のノリで書いてみたいと思います。

㊎さん、ページちょうだい！

あなたの便りが頼りです！

ＳＬＧ通信は、ＳＬＧファンの、ＳＬＧファンによる、ＳＬＧファンのためのページです。要するに、みんなからお便りがこなきゃ、ページが成立せんのじゃけん、たくさん送ってつかーさい。ゲーム体験記、失敗談、思い出のレトロゲーム、こんなテーマでお便り募集したら、など、ＳＬＧに関するものなら、な〜んでもあり！　です。採用されたお便りは、このページで紹介するほか、「大江戸情報網」に登録されるなど（ＳＬＧ通信出身者の角井恒君は初代殿様になった）、特典ばっちり。「逆噴射クイズ」、「ＳＬＧ・TOP10」へも、どしどし応募すべし。お便りの送り先は、コンプティーク編集部「ＳＬＧ通信」係です。待ってますけん、頼みますよったらよ！


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）
第七話

PART 1

グリーンベレーの英雄

──時間は、イージィたちが大型輸送ヘリから脱出した直後の時点までさかのぼる。

ひとり機内に残ったメドウズは、敵の探査システムに捕捉されないよう、斜面の木立ちの上をギリギリかすめるほどの低空でヘリを飛ばした。

濃い霧の中から突き出してくる高いこずえや複雑な起伏の崖に何度も衝突しそうになりながらも、メドウズは、イージィたちの着陸地点からできるだけ遠ざかろうと、けんめいに操縦桿をあやつった。

「インディアンどもの目をルルさまたちから少しでもそらさねば……」

しかし、メドウズの頭の中では、同時にイージィたちと再合流するための計算もおこなわれていた。あまり距離が開きすぎれば、こんどは自分がもどれなくなってしまう。

ベトナム戦争でつねに最前線に立って闘ってきたメドウズには、ほとんど本能といってもいいほどの絶妙なカンの冴えがあった。数々の輝かしい武勲を彼にたてさせ、いく度となく危機をくぐり抜けさせてくれたその感覚が、10数年の時空のへだたりを越えてよみがえった。

『今だ、メドウズ！』

衝動に似た内部の声を聞きとった瞬間、メドウズはちゅうちょなく脱出ボタンにかけた指にグッと力をこめた。

頭上のキャノピーが後方へふっとび、シートがヘリの外へはじき出される。クルクルと宙を舞いながらも、メドウズはけっして平衡感覚を失わず、いちはやく着陸地点と見当をつけた亜熱帯樹の枝に正確にとびついた。

が、主を失ったヘリは、予想外にはやく地表と激突した。メドウズが地形の読みや脱出のタイミングを誤ったとは考えられない。残る可能性はただひとつ、インディアンの追撃がついに輸送ヘリの心臓部をとらえたのだ。メドウズの動物的なカンが健在であったことの、何よりの証明である。機内にとどまっていれば確実に命はなかった。

しかし、ヘリの爆発はあまりに至近距離で起こった。四方を包みこむ乳白色の霧のスクリーンが、たちまち炎の色にそまった。森全体が劫火になめつくされたかと錯覚させるほどすさまじい光景が現出し、密生した木々の間を時ならぬ突風がはしり抜けた。さすがのメドウズも、狙いどおり着地した枝から軽々と体をもぎはなされ、バランスをとる余裕すらなく、10メートル以上も下の大地にたたきつけられた。彼の鋭敏な意識は、霧にのみこまれるようにして急速に白濁していった──。

「そろそろ眼をさましてもいいんじゃないかね、メドウズ君？」

その声は、わずかに皮肉な響きがこめられているものの、じつにかろやかで歌でもうたうような調子に聞こえた。

敏捷にはね起きたメドウズは、夕暮れの闇のおりかけた密林が眼前にひろがっているのを目にして、一瞬ベトナ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは謎のパソコン通信でニューヨークに招かれるが、それは多国籍企業の令嬢ルルのパートナーに選ばれたからだった。イージィはスーパーコンピュータとの交信訓練を受け、コマンドとしての訓練を受けた旧友ヨースケとともに、アンデス山中で行方不明になったルルの両親の捜索に駆り出される。ヘリでインカ帝国の伝説の都ビルカバンバをめざすが、正体不明のインディアンの襲撃にあい、イージィとヨースケ、ルルの三人は脱出。現地人の村でルルの両親の手がかりをつかむ。一方、護衛役のメドウズは──？



ムの前線にいるような錯覚にとらえられた。
「うなされていたね。グリーンベレーに所属していたころの戦場の悪夢でも見ていたのか？」
　メドウズの心の中を見すかすように言ったのは、メドウズを目覚めさせた声の主だった。アイスホッケーの防御マスクのようなもので顔を隠し、インディアンの姿をとってメドウズの横に立っていた。同じスタイルの男たちが数人、さらにその後方にひかえている。
「わたしのことをよく知っているな」
　メドウズはマスクの奥で光っている瞳からその真意を探りだそうとでもするように、相手を正面にヒタと見すえて用心深くことばを発した。
「なァに、それくらいのことならアメリカ国民の何分の１かは今でも憶えているだろうさ。グリーンベレー部隊の中でも不敗の神話を作った『不死鳥軍団』のリーダーだからな。ベトナムで米軍があんなみじめな負け方をしていなければ、今ごろはグリーンベレー全体の隊長に出世しててもおかしくなかっただろう。われわれも、クリスマスのＦＣＰビル襲撃を計画する際に、きみがラインバック財団のシークレットサービスとして警備組織を統括していることを知って、少なからずビビらされたものさ。おかげで、飛行船で会議場に直接乗りつけるというような派手な手を使わざるをえなかったよ」
「ほう、それはまたずいぶんと買いかぶられたものだな」
　インディアンの首領格らしい男の口調に合わせるように、メドウズもわざとらしく驚いてみせたが、その口調ほどには緊張をといてはいない。
「けんそんすることもあるまい。あの襲撃が失敗に終わったのは、われわれが事前に入手していた会議出席者のリストのどこにも名前ののっていなかった東洋人の少年のためだ。あいつはきみの手下なんだろう？」
　首領の口ぶりに真剣なものがまじりはじめた。メドウズは自分でも完全に正体を把握しているわけではない日本人の少年——イージィのことだとすぐに気づいたが、インディアンの誤解に対しては肯定も否定もせず、黙りこくったままだった。
　首領格の男は、手足に手錠をかけられて身動きできないメドウズのまわりを歩きながらつづけて言った。
「子供だと油断したこちらにも手落ちはあったが、それにしてもわれわれの追跡がああもやすやすとかわされてしまうとはな。ラインバックの最愛の孫娘を人質にとるというのも作戦のうちにあったんだが、例の遺跡の手がかりもろともあの少年に奪われてしまった。クスコの街でラインバックの孫娘と連れだっていたのも、あいつにちがいない。となれば、きみがよほどその腕を見こんだ部下なのだな？」
　メドウズは心の中で苦笑しかけたが、その笑いは長くは続かなかった。
（たしかにイージィは、このインディアンが思いこんでいるような意味では、けっして腕ききなんて言えるようなやつじゃない。純情で、臆病で、頭だってそれほど切れそうにも思えない。どこにでもいるふつうのガキだ……が、あんなラフなスケッチからわれわれの目ざす目的地を割りだしたことといい、空中戦でインディアンどものヘリをまとめて撃墜してしまったことといい、たとえ噂に聞くスーパーコンピュータの助けをかりたにしても、その力をみごとに引き出したのは、あのイージィだったのだ……）
　メドウズはテクノロジーを盲信するような男ではない。スペースシャトルから盗聴器まで、あらゆるメカをあやつりはするが、それらはすべて彼自身の肉体と五感の延長——つまり道具にすぎない。あくまで使用者の能力がメカのパワーの限界を決定する、とのゆるぎない確信があった。
（では、イージィもそれほどの優れた能力を持っているということか？）
　ラインバック会長がイージィをぜひ探索に同行させろとメドウズに命じたときのことばが、ふと思い出された。
『あの少年はかならず役に立ってくれるはずだ。なにしろ彼は、ラインバック財団の未来のカギをにぎるテレグラム・サムが選び出した人物なのだ——』
（機械が人間を選ぶ……人間を自在にあやつるとでもいうのか？　フン、そんなことがあってたまるか）
　メドウズは、さっきインディアンにむけた苦笑とは別の笑いでもって、その思考を頭の中から追い出した。そこに含まれていた重大な示唆にメドウズが思いあたり、きたえあげられたその肉体同様に鉄のような堅固さをもつ彼の魂が崩壊するほどの、深い驚きにとらえられるのは、まだまだずっと先のことであった——。

PART 2

したたかな駆け引き

「何がおかしい？」
　メドウズの唇にこびりついた笑いを目にとめ、インディアンの首領格の男がふり返った。
「いや、別に……」
「まあ、きみがラインバック財団の私兵軍団からえりすぐった精鋭をひき連れてアンデスへ来たのだろうからな。だれをとってもあなどれない相手にきまっているさ——」
　そこにひとりのインディアンが木々をかき分けて駆けつけてきた。
「輸送ヘリの残骸の中には、けが人も死体もまったく見つかりません」
　首領はその報告を受けると、手下がやって来た方角を見やりながら、なにか考えこんでいる様子だった。あたり一帯にかかっていた霧はだいぶ晴れあがっており、その方向にだけ霧とははっきり区別のつく煙がたちこめているのが見える。撃墜されたメドウズのヘリにちがいない。
「メドウズ君、同乗者を途中で逃がしたね。自分をおとりにしてまでわれわれの手に渡したくない者となれば、ラインバックの孫娘にきまっている。いっしょに逃げたのは、例の東洋人の少年かな？」
　首領の問いに、メドウズは眉ひとつ動かそうとしなかった。
「やれやれ、こんどは黙否権か。まあいいさ、あの少年がいっしょなら、遅



かれはやかれビルカバンバを探りあててやって来るだろう。飛んで火に入る子供たち、というわけだ」
「ビルカバンバ——」
メドウズは、思わずオウム返しにそのことばを口にしていた。
「そう、きみたちの目的地さ。ここまで来れば目と鼻の先だ。ラインバックの息子夫婦とわれわれが、偶然にもハチ合わせしたのがそこだった」
「やはりおまえたちだったんだな、夫妻を誘拐したのは……」
メドウズは鋭い上目づかいで首領をにらみつけた。
「まあな。しかし、きみはまさか、アンデスの山奥くんだりまで、あのふたりの捜索にきただけだなどと言いはりはしないだろうな？」
「どういう意味だ？」
「とぼけるんじゃない。表向きは、大富豪のひとり娘のけなげな親探しかもしれんが、そのバックに大多国籍企業ラインバック財団がひかえているとなれば、そんなセンチメンタルな口実など、だれが本気にするものか。だいいち、人探しなら、ラインバックほどの大金持が半年以上も時間をおいて、しかもものものしく世界会議まで開いてから、やっと腰をあげるようなまねをするはずがあるまい」
「わたしは一使用人にすぎない。ルルさまをお守りしながら夫妻を探し出せと命令を受けてきただけだ」
メドウズが真実を語っているのかどうか、その無表情なことばからはうかがい知ることができなかった。
「食えない男だな——」
首領格の男は、そうつぶやくと、手下たちを呼び集めた。ヘリの残骸を見張る者、他の戦闘ヘリの墜落現場を調べる者を手ぎわよく分けて先に行かせ、自分はメドウズを連行するためにふたりの手下とともに残った。
「だいぶ暗くなった。われわれも引きあげるとしよう。その男を連れてこい」
首領がクルリときびすを返して歩きだした。手下たちがメドウズの両わきをかかえ、立ちあがらせようとする。
ボグッ——！
布の袋をたたくようなにぶい音がして、右側の男が前かがみに倒れかかった。それを見て、左側の男はあわててメドウズをおさえつけようとしたが、手錠をかけられたメドウズの両手が、まるで一本の丸太のようにブンッと力強くふりまわされ、男のアゴをみごとに下から突きあげていた。
その一瞬の早業は、背中をむけていた首領にはまったく気づかれなかった。メドウズは、ふたりの手下にうめき声すらあげさせなかったのだ。強烈なアッパーカットをくらった男が草深い崖をころげ落ちていく音で、やっと首領は異変を知ってふり返った。
「くそ、あいつめ——！」
メドウズのうしろ姿が木々の間をとぶような速さで遠ざかっていた。
首領は拳銃を抜き、すぐさまその後を追って走った。
ベトナムのジャングルを駆けまわっていたメドウズは、行く手をさえぎる木の枝もツルもまるで苦にしない。平地を走るのとほとんど変わらないスピードで逃げる。追いすがるインディアンも、軽快な身のこなしで障害をつぎつぎすり抜けていく。息をつかせぬチェイスが５分以上もつづいた。
「ん——？」
首領の足がピタリととまった。メドウズの足音が突然とだえたのだ。
首領は拳銃を慎重にかまえ、草むら

と木陰をひとつひとつあらためていく。足音はたてない。メドウズを背後にまわりこませないためだ。

バサッ――

その音は思ってもみない場所から起こった。――なんと頭上だったのだ！

「うぐっ！」

かなりの体重が首領の背中にのしかかり、顔に手錠のくさりが巻きついた。ピキッとかわいた音がして、強化プラスチックのマスクにひびが入る。首領はとっさにこん身の力をこめてメドウズに背負い投げをかけていた。

メドウズはドウッとばかりあおむけに地面にたたきつけられた。すぐに立ちあがろうとしたが、ひざがガクッとおれ、そのまま起きあがれなくなった。

「こ、これは……？」

メドウズが、舌をもつれさせてつぶやき、驚きの目で首領を見上げた。

「しびれ薬さ。手錠を乱暴にあつかうと、そこから針がとびだして手首を刺すようになっているんだ」

そう言った首領の声は息荒くはずみ、さっきまでの余裕はみじんも感じられなかった。

（なにげなく会話している風をよそおいながら、この男はあの短時間のうちに足かせをはずしてしまったのか……なんという恐ろしいやつだ!?）

インディアンの首領は、完全に動けなくなったメドウズの巨体を見おろし、心の中でそうつぶやいた。薬が効きはじめていなければ、投げ技がきまるどころか、手錠のくさりで首の骨をへし折られていたにちがいなかった。

安堵（あんど）のため息をようやくついたものの、彼がまだ平静をとりもどしきっていなかった証拠に、割られたマスクが落ちて若々しく端正な顔がむき出しになっていたにもかかわらず、彼はそのことを追いついてきた手下に言われるまでまったく気づかなかったのであった――。

PART 3

前進か？ 退却か？

――翌朝、インディオの村。

3人の中でいちばんはやく目をさましたイージィは、集落の近くの高台に出かけ、携帯用アンテナを広げてテレグラム・サムとの交信をこころみた。30分ほどしてもどると、小屋にルルの姿はなく、チチャ酒のにおいをプンプンさせたヨースケだけが、だらしない格好でまだ眠りこけていた。

「おう、イージィ。朝っぱらから機材なんかかかえて、どこ行ってたんだ？」

ヨースケがはれぼったい目をこすりながら起きあがった。

「うん、サムを通じてラインバック会長に指示をあおごうと思ってね。それにしても、おまえ、ひどいにおいだよ。きっとルルもいたたまれなくなってどっか行っちゃったんだな」

「そういや、昨夜はしこたま飲んだからな。〝神の調べ〟だかなんだか知らねえが、おれの演奏があんなに受けたのは初めてだぜ。アンデスの山奥でスーパースターになるとは思わなかった。なんにしても、観客に騒がれたりちやほやされるのは気分のいいもんだ」

ヨースケはニヤつきながら言った。

〝神の調べ〟とこの村で呼ばれているらしい『イエスタディ』をヨースケがみごとに演奏してみせると、村人たちの態度がガラリと変わって友好的になった。山盛りのごちそうで歓待され、とくにヨースケは、調子にのって『花祭り』とか『コンドルは飛んで行く』といったフォルクローレ*をつぎつぎ演奏しては、そのたびに大喝采（かっさい）と酒杯でむかえられたのだ。

「で、アメリカからは何て言ってきたんだ、イージィ？」

ヨースケは真顔にもどってたずねた。

イージィの表情はさえなかった。

「うん、返事はあったことはあったんだけどね。それが、ヨースケ、なんとぼくら3人だけでもいいからビルカバンバへむかえっていうんだ」

「おれたちだけって……メドウズやジョーイたちの助けなしでか？」

「そうなんだ。増援部隊は、あの〝聖なる地〟っていう山に送りこむし、メドウズたちとも連絡がとれしだいそこにむかわせるからって」

「ずいぶんむちゃな命令だな、孫娘を猫っかわいがりしてるあのラインバックのじいさんにしちゃ」

「だろ？ ぼくもおかしいと思ったから、『会長の指示か？』って何回も問いただしてみたんだけど……メドウズからの通信もぜんぜん入ってこないし、どうしようか、ヨースケ？」

ヨースケは、枯れ草の上に粗末な布を敷いただけの寝床の上にあぐらをかき、腕組みして考えこんだ。

「ビルカバンバへ行こう――」

ヨースケは、強い決意の色をたたえた目で、きっぱりと言いきった。

「な、なんだってェ!?」

イージィは目を丸くして驚いた。てっきりヨースケはここからどうやって逃げだそうかと考えているとばかり思いこんでいたのだ。

「正気か、ヨースケ？ だって、ぼくらを守るべきメドウズたちもいないし、武器もないんだよ。いくら契約があったって、もうぼくらの対処できる限界を完全に越えてるよ。バハマなんかでのんびり暮している会長なんかには、この状況がぜんぜんわかってないのさ。ルルを無事に連れて帰るだけでも、ぼくらの責任はじゅうぶん果たしたことになるんだ！」

イージィの必死の反論に、ヨースケはニヤリと不敵な笑いで答えた。

「だが、救助隊はあの山に来るって言ってんだろ？ だったら行くしかねえ」

「ぼくらが行かなきゃ、こっちへ迎えにくるさ。それまで待ったって……」

「まあ聞けよ、イージィ。インディアンどもがしつこく妨害するってことは、そうするだけの価値のあるもんがビルカバンバにゃあるってこったぜ」

「え――？」

ヨースケはずるそうな目をして、声の調子を落とした。

「あそこはインカ帝国最後の都とかって遺跡なんだろ？ インカ滅亡の歴史くらい、おれだって知ってるぜ。スペイン人が、金銀財宝に目がくらんで略奪や大量虐殺をやったんだ。てことはだぜ、ビルカバンバには、その残りが――いや、それどころかとんでもねえ

＊フォルクローレ：本来の意は「民謡、民俗音楽」。日本では南米の音楽（アルゼンチンタンゴなど都会の音楽をのぞく）を指してこう呼ぶ。



宝の山が眠ってるにちがいねえ！」
「まさか、おまえ、それを……」
「バカ。みんないただこうってんじゃねえ。黄金の冠ひとつでもあれば、一生遊んで暮らせるんだ。おれたちが一番乗りで発見すりゃ、ラインバック財団だってそれ相応のものはくれるさ。あいつらが行けって言うんだ、遠慮なくその権利をいただこうぜ。財団だってきっとそれを狙ってるんだ」
「じゃ、ルルの両親の捜索というのは、口実だったというのかい？」
「なァに、ルルの親だって、案外宝探しがほんとうの目的だったのかもしれねえじゃねえか。あれほどの金持が狙ってるなら、みみっちい量のわけは絶対にねえ。ウウッ、燃えるぜっ!!」
　ヨースケは顔をまっ赤に紅潮させて、すっかりその気になっている。
　そこに、村の女に洗ってもらった清潔なアドベンチャースーツを着たルルが入ってきた。
「よっぱらってグッタリしてたと思ったら、こんどはばかに威勢がいいじゃないの。ねえ、どうしたの？」
　ルルも、〝神の調べ〟とフルートを村人に与えた者の娘として、いたれりつくせりの親切を受けて、これまたなかなかごきげんの様子だ。
「じつはね、ルル……」
　イージィはルルに手みじかに事情を説明して聞かせた。
「……というわけなんだ。ぼくとヨースケの仕事はルルを守ることだからね、たとえ本国からの命令でも、きみがいやだというなら無理にビルカバンバへむかう必要はないと思うんだ」
　イージィがそう言ってルルの決断をもとめると、ヨースケが割りこんだ。
「いや、おれはひとりでも行くぜ。宝の山を目の前にして、指をくわえて見てられるもんか。この通り、荷物の中にマシンガンも１挺つめこんでおいたんだ。インディアンにかこまれたって、ビビるおれさまじゃねえぜ！」
　ルルは、悩むイージィと息まくヨースケの両極端の様子を、キョトンとした目でかわるがわる見くらべていたが、その口をついて出たことばはまったく予想外のものだった。
「なんであたしが行きたくないなんて言うと思ったの？　だって、おじいさまが行けって言ってるんでしょ？　メドウズから連絡がないのなら、こんなとこにいてもしょうがないわ。あたしは一刻もはやくママとパパに会いたいの。おまけにインカの財宝まで見つかるんなら、こんなに楽しいことはないわよ。すぐに出発しましょっ！」
　元気よく小屋をとびだしていくルルのうしろ姿を見送って、こんどはイージィとヨースケがキョトンと顔を見合わせる番だった——。

PART 4

心優しき教授（プロフェッサー）

　――アメリカ合衆国、マサチューセッツ州、ニューベッドフォード。２月もなかばを過ぎようというのに、港を吹きすぎる風は冷たく、時おりは白い雪をちらつかせることもあった。合衆国でも東海岸の最北部に位置するこの土地には、春はまだまだ訪れそうになかった。

「フム、イージィはなかなか活躍しているようじゃな――」

　港の一角にある倉庫の小部屋でそうつぶやいた初老の男がいた。サミュエルズ教授――元マサチューセッツ工科大学教授で、スーパーコンピュータ、『テレグラム・サム』の産みの親である。教授がさかんにうなずきながら読んでいるのは、プリントアウトしたコンピュータのデータである。

　しろうと目には数字と文字の無意味なら列に見えるデータも、サミュエルズ教授ほどの専門家になれば、まるで映像を見るように実際の場面が読みとれるのである。そのデータは、きのうイージィがアンデス上空で展開した敵ヘリ一挙撃墜作戦の模様を記録したものだった。

「なるほど、ミサイルの誘導装置をサムとリンクさせ、ふつう１回に１ターゲットしか狙えないところを、同時に８基ものミサイルをあやつったわけじゃな。しかも、全弾命中か……まったくみごとなものだ」

　そのとき、教授の机の上のコンピュータ端末から信号音が発された。

「お、イージィがまたサムにアクセスしてきおったな！」

　教授はスーパーコンピュータの本体がおさめられた巨大なスペースに、あたふたと駆けこんでいった。その姿はまるで、愛する息子からの電話をとりに走る父親のようにこっけいだった。

　巨大空間に突きだしたコンソールデスクの正面に、鉄のかたまりを積みあげたようなグロテスクな塔が建っている。それがサムの本体だ。その中ほどの大きな電光掲示板に、つぎつぎと文字が流れていく。５千キロ以上もへだたったアンデス山中から、通信衛星の専用回線を経由して送られてきたイージィのメッセージだ。

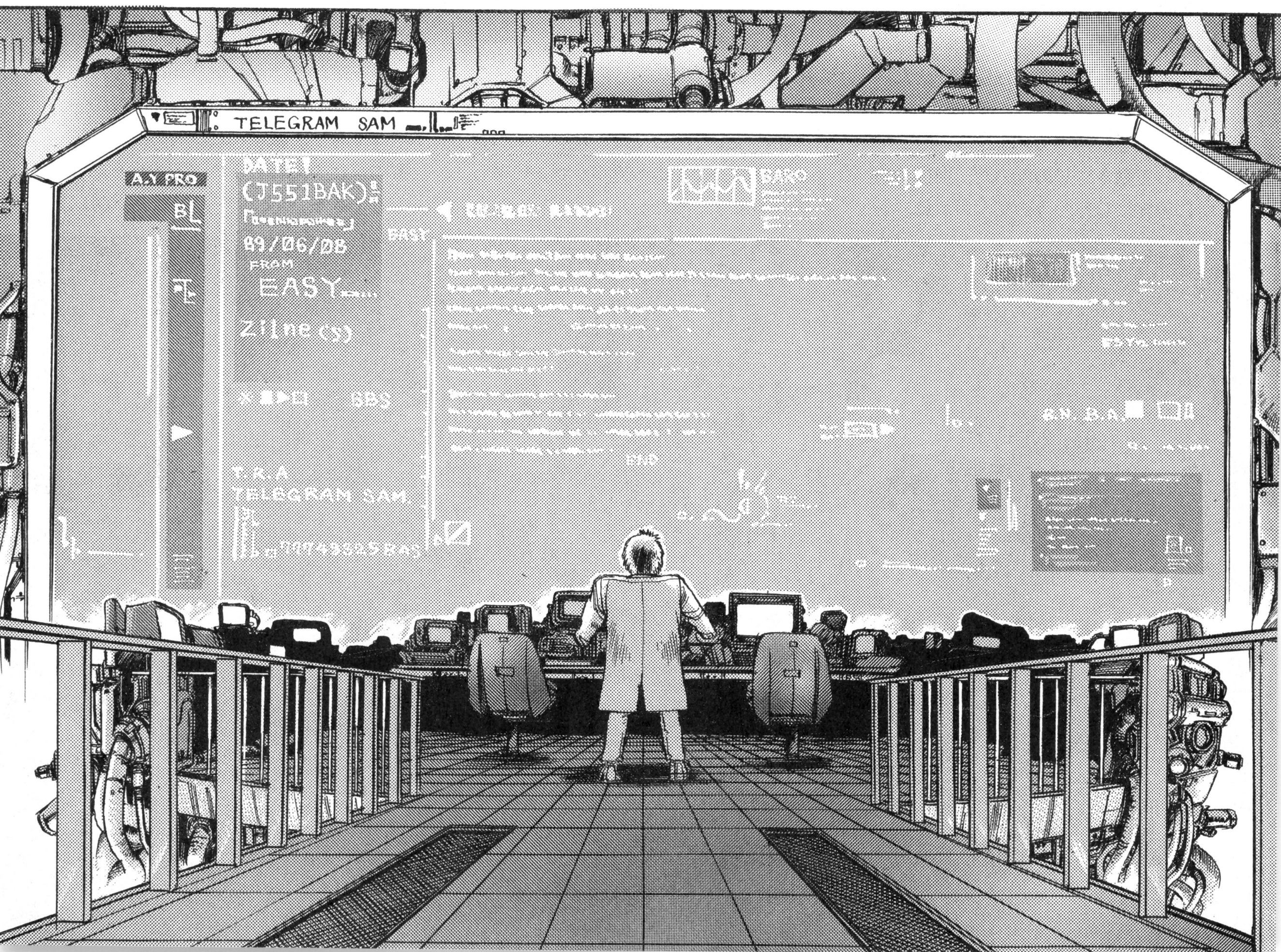
「なになに、ラインバック会長に緊急報告があるだと……」

　しばらく間があって、マンハッタンのＦＣＰビルの会長室が応答した。

（はて、会長はバハマ諸島で静養中ではなかったかな？）

　教授の疑問をよそに、とにかく通信がはじまった。会長室のパスワードとＩＤはともに財団の最高機密だ。応答があったからには、そこのコンピュータの前にすわっている人物はラインバック会長自身にちがいなかった。

　イージィの打ちこむ文面が、ボード上をどんどん埋めていった。ルルの両親が消息を絶った地点の近くまでたどり着いたが、護衛のコマンドたちはおろか引率役のメドウズともはぐれてし



まい、ルルをふくめてたった3人になってしまったという。その状況の苦しさは、せきこむようなイージィの文章の打ち方からも察することができた。

ところが、会長からの返事はまったく意外な内容のものだったのだ。

『早急にビルカバンバにむかい、正確な位置と状況を報告せよ——』

（なんじゃと!?　すぐに増援を送るとは言っているが、それまでイージィたちが無事でいられるという保証はないではないか！　あれほどルルお嬢ちゃんを溺愛しているラインバック会長のことばとは、とても思えん——）

イージィが困惑した様子で通信を打ち切ると、教授はすぐに同じ通信回路を使って会長室のコンピュータにアクセスした。

『今の会話は本気なんですか？　インディアンどもの妨害は、おそろしく強硬で、しかも組織立っているのですぞ。そこに子供たちだけで行かせるなど、とんでもありません！』

教授は激しい調子でうったえた。

『サミュエルズ教授だな——』

ボードに応答文が流れてきた。

『おまえはテレグラム・サムの管理だけをちゃんとやっていればいいのだ。それに、サムはもはや、ラインバック財団全体を統括するメインコンピュータとして動きはじめたのだ。財団の方針に忠実にしたがうのでなければ、おまえ自身の安全も約束しかねるぞ。わかったな？』

通信は一方的に切られてしまった。

「やはりおかしい。会長はいつもわたしのことを『教授』でなく『博士』と呼びまちがえるのに……」

不審に思った教授は、さっそくサムのプログラムを調べようとした。だが、サムはその命令をきっぱりと拒否した。

『最高責任者以外は、私の内部へ立ち入ることはできません。プログラムの改変の可能性のある命令には応じられないのです』

「バ、バカな。わたしはおまえの造り主、サミュエルズ教授だぞ！」

『たとえあなたでもです、教授』

テレグラム・サムは、無表情な合成音で冷たく言いはなった——。

PART 5

“インカ・ロード”

「うへェーっ。なんてすごいジャングルなんだ。毒ヘビだの猛獣だの、ウジャウジャすんでいそうだぜ！」

前を行くヨースケが悲鳴まじりの声をあげた。

実際、インディオたちが“聖なる地”と呼ぶビルカバンバの存在するらしい山は、周囲をぐるりとぶ厚い樹海にとりかこまれていた。びっしりとすき間なく生い繁った亜熱帯の木々と植物は、太陽の光をほとんど通さず、方向を知ることはおろか、今がいったい昼か夜かの区別さえむずかしかった。ギャーギャーとぶきみな鳴き声と羽ばたきだけでけっして姿を見ることのできない鳥が、頭上を激しく飛びかい、イージィたちの一行を山へ近づかせまいとしているようだった。

「ホント、ママに会えるんでもなきゃ、今すぐひき返したいくらいだわ」

恐ろしそうに肩をすぼめて、ルルもずっとブツブツぐちっている。

しかし、先頭と後方をふたりずつでかためたインディオの若者たちは、少しも恐れている様子はない。それどころか、一度迷ってしまったら死ぬまで抜け出せそうもない深い森を、まったくためらいのない足どりで進んでいくのだ。

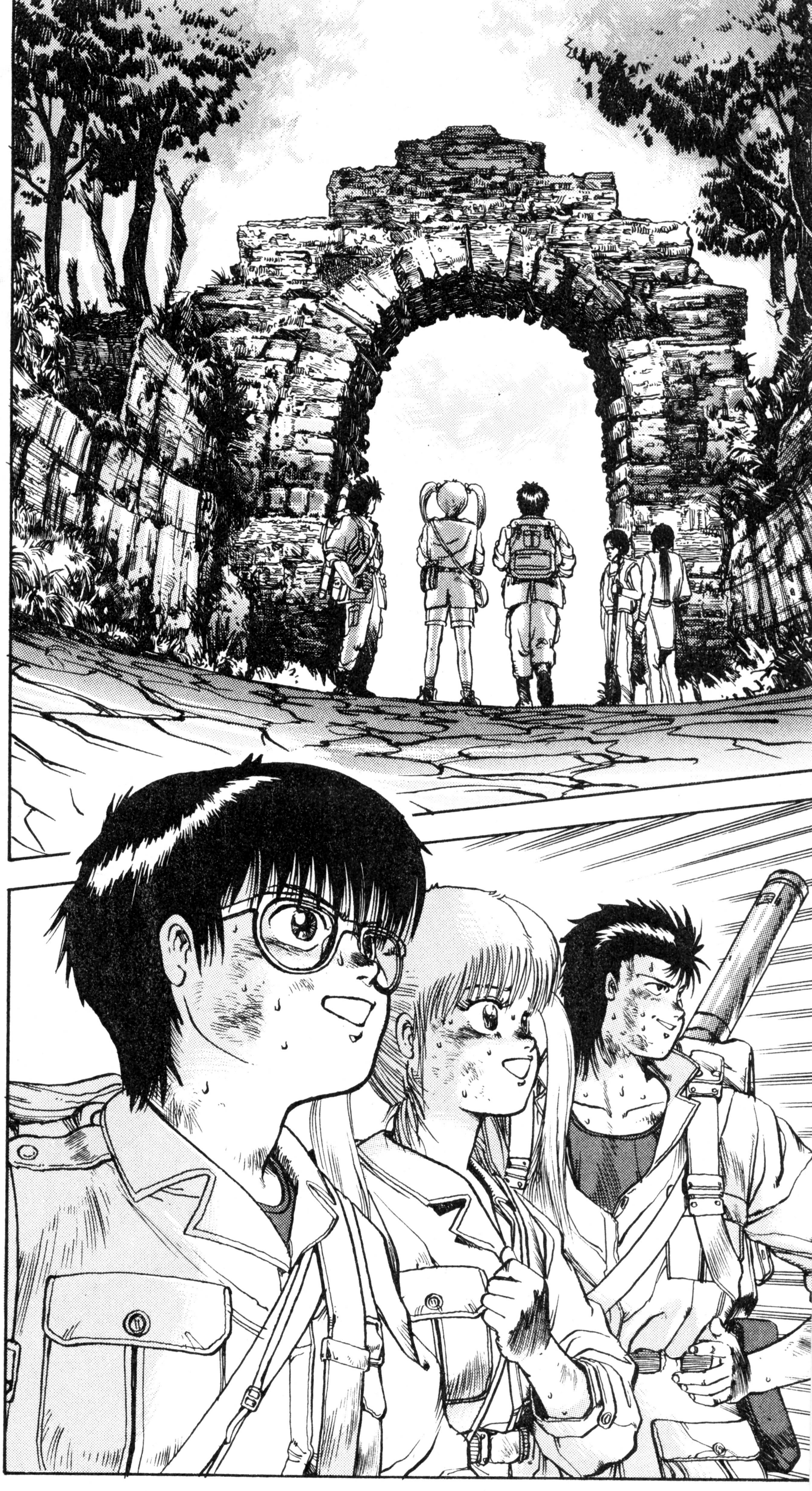
「こいつら、頭ん中に磁石でも持ってやがんのかな？」

ヨースケがあきれたように大きなため息をついた。

「ぼくも不思議なんだ。村の長老に道案内をたのんだとき、『案内ならだれでもできる』って言ったんだ。なのに、



この４人は聖なる地へ行くのはみんなはじめてだっていうんだからね」
「冗談だろ、イージィ？」
　その疑問は、第１日めの宿泊地である大きな泉に着いたとき、氷のようにアッサリととけた。泉の上に開けた空間からさしこむ西日で、泉の片側をかすめるようにして森の中へのびている敷石が見えたのだ。そうとう古い敷石で、草や土になかば以上埋もれているが、かすかに見えているものを目でたどってみると、その一方はたしかにイージィたちのやって来た方角からつづいている。インディオの若者たちは、その敷石をたどることで楽々とここまで案内してきたというわけだった。
「なァんだ、感心してソンしたぜ」
「でも、だれがわざわざこんな道をつけたのかしら？ これほど古いのなら、最初はよっぽど立派な舗装道路だったにちがいないわよ」
　ルルが、平らにそろえられた石の表面をなでて不思議そうにつぶやいた。
「そうか、これはインカ・ロードなんだよ！」
　イージィは手を打ちあわせて叫んだ。
「インカ・ロード……ですって？」
「ああ。インカ帝国はね、人と物資の流通のために、アンデス山脈全域にきれいに石を敷きつめた大道路網を作りあげていたんだよ」
「すっごーい！」
「おい、イージィ。てことは、この道の通じてる先はやっぱり……」
　ヨースケが、こみあげてくる希望で目を輝かせてたずねかけた。
「そうさ、この道は、まちがいなくビルカバンバへつづいているんだ!!」
　３人は、いったい何事かと驚いているインディオたちをしりめに、前途に横たわっているはずの数々の危険のこともしばし忘れ、目的地を探しあてたよろこびで輪になってはしゃぎまわったのだった。

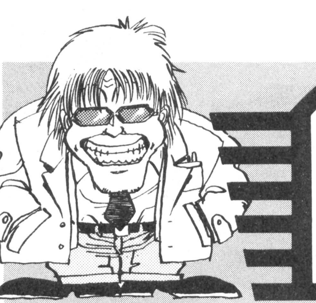


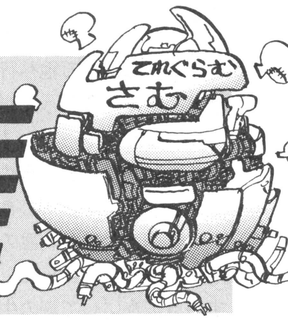
　翌日の午後、一行はようやく長い密林の道を抜けた。展望が開けてみると、そこはもう山の中腹にほど近かった。
「やっぱりここよ——」
「ああ、まちがいねえ」
　ルルとヨースケが感激のおももちでつぶやいた。森を突き抜けたインカ・ロードがさらに岩場にむかってのびており、その石の道を迎えるようにして石積みのアーチ型の門がそびえていた。門の形にも、そしてその土台の巨石の間から生え出た植物の形にも、なつかしいほど鮮明な記憶があった。
（あの絵に描かれていたのは、この門だったんだ——！）
　忘れるはずがなかった。ビルカバンバの位置を推定する決定的な手がかりを与えてくれたルルの母親のスケッチが、そっくりそのままの姿でそこに出現していたのだ——!!

つづく

ビルカバンバへの入口か？　石門にたどりついた一行。次なる展開は!?

パンゲア FAN倶楽部







松枝蔵人のお茶の間

ひと息入れたいのに、次から次へと仕事に追われている松枝です。今月もお便りをありがとう！　頑張っています。

▼神奈川県　大井靖夫君



あんまりハマってないで、お勉強もするヨ～ニ、わかりましたか。

▼埼玉県　小笹伸也君



ウ～ム…、イージィが変わり果ててしまって。頼むよ……。



こんな感謝のお便りが来たゾ！　うれしいねぇ。

▲福岡県　渡辺新太郎君



やっぱりイージィ人気かな？　ヨースケ、メドウズもヨロシクね。

▲東京都　山中陽子さん

めっせーじ　ふろむ　松枝蔵人

作者はあいかわらず『ジェラルディン・サーガ』で苦闘の日々です。自分の生活をふり返りたくないので、今回はスタッフのお話をします。吉富君が上京し、いよいよプロの生活に突入。新しい環境になれて、いっそう頑張ってほしいものです。それから、右のページの問題を担当していただいているＫＡＢさん。作者が勝手に書きちらした話の中から、よくもまあ毎回毎回ネタをひろってくれるものだと関心します。問題も自作していた『聖エルザ』のころの苦労を思い出すと、ありがたくて涙が出ます。ということで、先月のおハガキの中から神奈川県の三木さんに色紙を、広島県の小川君にテレカをさしあげました。

吉富昭仁の屋根裏工房



はやいもので、この仕事を始めて半年になった。ストーリーが進むにつれ、最初のころと絵が変わったかなぁと思うこの頃。



おおっ！　ルルはお酒が大好き？　イージィは苦手そう。僕の場合は？　というと、そりゃあどーでもいいか。

▲石川県　沢村英一郎君



いったいキミはメドウズのファンなのか？　わからない文面だなあ。僕個人の意見をいえば、そう、キャラは全てカアイイのだ。

▲福岡県　矢野恵司君



ヒャッホホーのインディアンですね。僕の描いたポーズを、ソーサリアンからも持ってきたりして、ウーム、憎いやつじゃ！

▲埼玉県　山口議仁君



ていねいに描いた感じがよくでています。ルルはこれからもっとカワイク、イージィもカッコよくなりますよ!!

▲埼玉県　槻島たかや君

吉富昭仁の絵日記シリーズ第2弾　上京してしまったゾ!!　絵日記



お便り大募集！

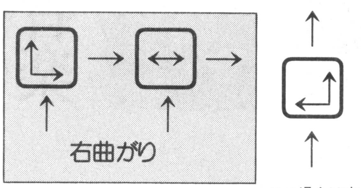
いつもお便りた～くさんアリガトさん。毎月パンゲア生イラストとテレカを各１名にプレゼントしてるぞ！　どんどんお便り下さい。

あて先：〒102　千代田区九段南４－７－16　コンプティーク編集部「松枝蔵人のお茶の間」「吉富昭仁の屋根裏工房」の各コーナーへ。

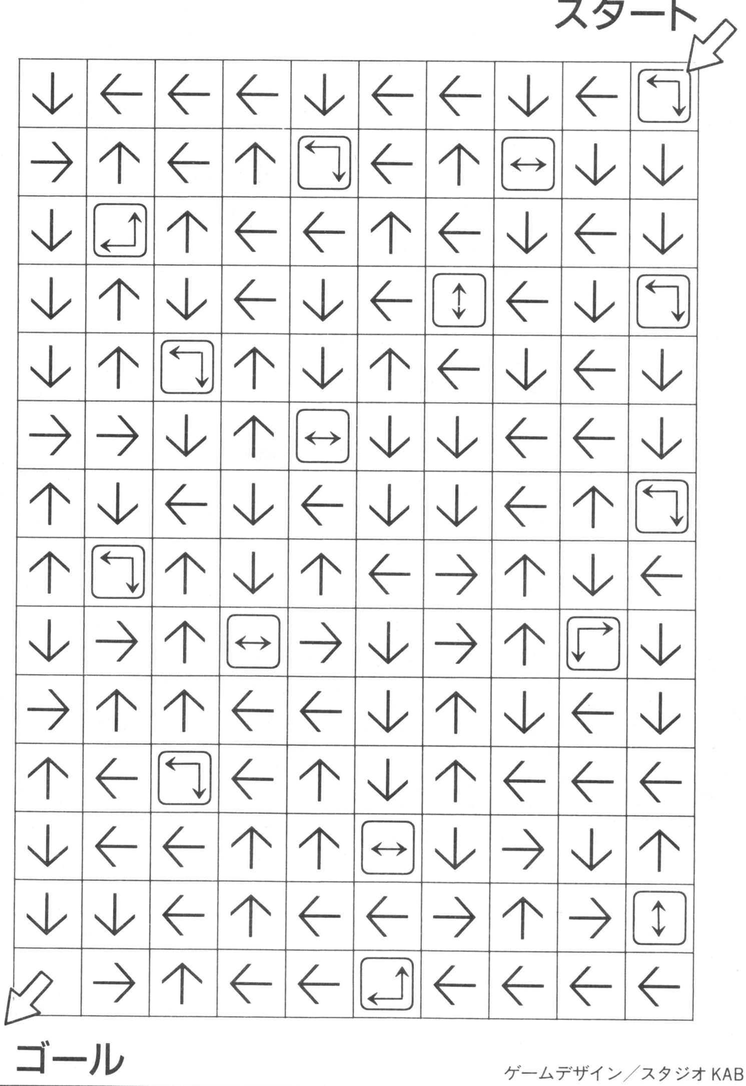
第7回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

パンゲア“インカ・ロード”迷路

本編ではいよいよインカ・ロードを発見！　ルルの両親の残したスケッチの石積みの門にたどり着いた3人。さあ今回はそれにちなんだ迷路だ。ルールは、ふた手に分かれた矢印(⮣・↔)ではどちらかを選択、それ以外は矢印の方向へ進む。問題は、スタートからゴールまでに、⮣・↔の位置で、自分の進んで来た方向から見て、右に何回曲がったかを答えてくれ。だから雑誌をひっくり返してクイズを解くとやりやすいかな。Tシャツプレゼントもあるぞ。ドシドシハガキしてね！



この場合は直進と判断だ。



ゲームデザイン／スタジオKAB

第6回インディオクイズ答え

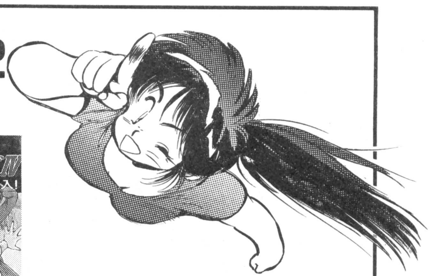
暗号解読のような第6回のクイズはどうだったかな？　アルファベットに対応していたのだ。インディオは〝美しい音色あれにはどんな名がつけられているのか〞という内容を聞いている。これはトーゼン〝イエスタディ〞だよね。

突然ですが　オトシマエの聖エルザリポート2

前号にひきつづき、アタイがリポートする（チクリンのやつ、初レコーディングだってはしゃぎまくってるのだ。ったく、もー）。

カセットブック第2弾、一部書店で売り切れになってるようだ。でも、すぐにプレスしているので、手に入らなかった人もあきらめずに、予約しといてくれ。「うちの方には売ってなーい」とハガキをくれた人、本屋さんで注文してくれれば必ず入手できるので（これは文庫も同じ）よろしく頼みます。来月は誰の担当か楽しみにな。





♡チクリコーナー　とゆーわけで8月21日イメージCDが出る予定でーす♡詳しくは43Pを読んでネっ。

Victor
JVC

聖騎士達の跫音の果てに
流るるは音楽（サーガ）



●ゲーム版「ロードス島戦記」より代表曲をアレンジしたイメージアルバム!!

好評発売中！

今「月刊コンプティーク」で連載中の大好評「ロードス島戦記」遂にCD化!!

Arrange Sound from Record of Lodoss War
ロードス島戦記
灰色の魔女

Side：A

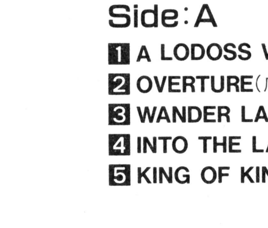
1 A LODOSS WAR（サウンド・パフォーマンス）
2 OVERTURE（序曲）
3 WANDER LAND（ワンダーランド）
4 INTO THE LABYRINTH（迷宮伝説）
5 KING OF KINGS（覇王）

Side：B

1 A BLACK BATTLE（死闘）
2 HEROES（主人公達のテーマ）
スイレン～エト～ウッドチャック～ギム～ディードリット～バーン
3 TROUBADOUR（吟遊詩人）
4 ELEGY FOR SOLDIERS（亡き戦士達への哀歌）
5 ETERNAL ISLAND～LODOSS（永遠のロードス）

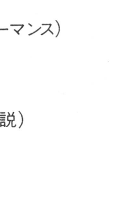
（LP）	SJX-25051	税込み定価 2,348円	（税抜き価格2,280円）
（CD）	VDR-28071	税込み定価 2,627円	（税抜き価格2,550円）
（カセット）	VCH-1916	税込み定価 2,359円	（税抜き価格2,290円）

●角川文庫判　安田 均・水野 良



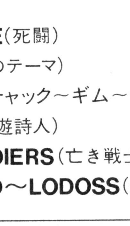
ロードス島戦記
ー灰色の魔女ー
定価430円
ロードス島戦記 2
ー炎の魔神ー
定価500円

●カドカワ・カセットブック



好評発売中!!
ロードス島戦記
ー眩惑の魔石ー
KC-028 予価1,600円
（収録時間60分）
出演：竹村 拓・鶴ひろみ・塩沢兼人・森 功至・堀川 亮・永井一郎 他
発売元 株式会社 角川書店
TEL.03-817-8469（編集部メディアミックス）

● パソコンゲーム



ロードス島戦記
ー灰色の魔女ー
PC9801 VW以降5"2HD/UV以降3.5"2HD
2枚組　定価9,800円（税抜き価格）
<MSX2+用近日発売予定>
ディスク2枚組
予価9,800円
●株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト TEL.06-315-82

お買い求めは有名デパート、お近くのレコード店にてお願いいたします。お問い合わせ先：ビクター音楽産業株式会社　営業部 ☎03(746)5659


OTAKU CLUB
●河崎 実
●矢野 徹
●多摩 豊
●菊川涼音
●先江 進
●神田善美
Illustration : Hiraku Shinno
I talk to the Sun-light.

プロ野球はナガシマだった

文 河崎 実(かわさきみのる/映像作家)

僕はいま、プロ野球がつまらない！と断言する。だれが何と言おうと、10年前、20年前のプロ野球の姿とは、ダンチだーっ！　こう言うと現役のヤング（死語）たちは言うのだ。「そりゃ年寄りの見方だよ。王はともかく長嶋がプレイしてるのボクらは見てないわけだしー。清原や落合の方がいいじゃん。長嶋をオヤジたちが異常に持ち上げるのがワカンないね。単なる声がカン高い一茂のオヤジ、って感じしかないよなー。ノスタルジアなんだよ。昔の野球といまのベースボールを比べること自体、オカシいよ。ユニフォームだって球場だって、いまの方がカッコイイに決まってんだよな」となる。

確かに古代人の壁画のなかに「いまどきの若い者は……」という意味のグチが書かれていたと言うし、人間はだいたい自分の過ごしてきた時代のことを美化し、若いモンに文句をたれる性質が確実にあると思う。それこそ古代から何万年もその性質は進歩していないんだ。だが、冷静にあらゆる時代のその事象を分析・追体験し、昔のモノと今のモノを同フィールドに置いて考えるに、さまざまな面から見てだいたい、昔のモノの方が優れている例が圧倒的に多い。

自民党・円谷プロ・プロ野球の３ジャンル（？）。これらはとくに、昔あった大切な要素をいま、失ってしまった悲しい集団である、と私は断言する。自民党は吉田茂から佐藤栄作までの国民を納得させる権威を、円谷プロは赤字でも可能な限りいいものを創りあげようとする円谷英二の道楽精神を、いずれも失ってしまった。もっとも功罪アリで、いずれも先代が勝手なことばかりやってくれたおかげで、次代が苦労してるとも言えるが、「理想」の形からレールを大きくハズしている現状は否定できないのだ。もっともこのふたつはもはやあらゆる意味で即、再生は不可能と思われる。

さて、プロ野球である。これは、再生できる。なぜならば昔にあっていまないものが、明確であるからだ。それは、ズバリ「マンガ、その他のジャンルとのメディアミックス」。これしかない。これに尽きるのだ。

どーゆうことかと言えば、僕のプロ野球との関わりを語ればわかるだろう。僕は昭和33年生まれ、奇しくも長嶋茂雄がジャイアンツに入団した年に生まれて、小学生のころはＶ９の真っ最中。そして物心ついたときから、マンガとＴＶアニメと現実に「巨人軍のＯＮ」を見て育ってきた人間なのだ。

これは戦後のプロ野球ブームで「赤バットの川上」「青バットの大下」に少年の憧れがすべてあった時代とはぜんぜんちがう。少年は、現実とフィクションのはざまにある、まさに「プロ野球のワンダー・ワールド」を体験していた。それは、本当にすばらしい世界だったのだ。

僕は自慢しちゃうが坊ちゃんだったので、Ｖ９時代の巨人戦を旧後楽園球場の「指定席Ａ」でさんざん生で見ている(ときには天皇陛下専用だった“貴賓席”でも観戦している)。ホームランを打ったＯＮ砲をリアルタイムで体験しているのだ。ちなみにそのころの後楽園球場はホームランを打つとバック・スクリーンから噴水が上がっていた。どうしてアレは廃止になったんだろう。いちばんホームランの祝福にふさわしいセレモニーだと思うんだが。──閑話休題。とにかく、現実の巨人軍はウソのように強かった。厳しくも優しい「父」のイメージの川上監督、頼りになるがちょっとおっちょこちょいの燃える「兄」の長嶋茂雄、天才的な努力の男、オットリ型の「弟」のイメージ、その名も「ホームラン王」の王貞治。この現実もそのままマンガのようなキャラクターたちこそ日本人に仕事をさせた源(みなもと)、豊かな高度成長の象徴だと言える。そして驚くべきことにこの「現実」の彼らがソックリそのまま、マンガ、ＴＶ、映画のいわゆる「フィクション」にも登場して来たのである。

そのもっともメジャーな例が「巨人の星」。大リーグボールを熱投する星

わたしの近況

宇宙一明るい映像作家。近作は６月11日放映予定の「超ボケ・ナース物語」(フジテレビ系・野沢直子主演）と冬に発売予定の「江口寿史のなんとかなるでショ！」(バンダイ)だ。期待してな!!

Illustration: Masato Hazawa



飛雄馬！　バックには王がいる、長嶋がいる、ベンチで見守る川上監督も…。小学生の少年であった僕は信じていたのだ。星飛雄馬は実際にジャイアンツにいるのだ、と。たとえば、当時実際の巨人戦を見に行って、巨人のピンチのシーンで、僕は「ここで星を使えば大リーグボールでゲッツーにできる！」と真剣に思っていたよ。おそらくは僕と同じくらい熱中していた少年たちは皆、星の幻を巨人ベンチに見ていたにちがいない。

少年の憧れを十分に満たす世界がこの時代は、「後楽園球場・少年マガジン・日本テレビ」で展開していた。もう、この魔術で野球部に憧れなかったやつはひとりとしていなかったのだ。これはしかし「巨人の星」だけではなかった。当時の野球マンガでは必ずといっていいほど「川上監督・王貞治・長嶋茂雄」の３人が同じキャラクターで登場していたのである。

思いつくままあげると「スポーツマン金太郎」（寺田ヒロオ）「ちかいの魔球」（福本和也・ちばてつや）「ミラクルA(エース)」（貝塚ひろし）「巨人の星」（梶原一騎・川崎のぼる）「侍ジャイアンツ」（梶原一騎・井上コウ）とまだまだたくさんある。これらの作品群のなかで、少年たちは川上の厳しさを知り、王の天才ぶりを見、長嶋の燃える姿を実感し、現実もまったくそのとおりに巨人軍は勝ち続ける。なんともはや、これは幾多の「メディアミックス」のなかでも、最高の成功例なのではないか。

それにつけ加えると、当時のメディアミックスはマンガだけじゃなくアッと驚くことをやっているんだ。ナント、現役の長嶋選手を主演にして、劇場用映画をつくっている！　しかも記録映画ではなく、チャンと長嶋茂雄は演技をしているのだ！　それは「ミスタージャイアンツ・勝利の旗」（昭和39年東宝映画）という作品なのだが、ビデオも発売されていないこの映画のすごさはとても文では書けない。イヤ、諸君が想像するように長嶋の芝居がヘタなのではなく、ウマすぎるのだ。淡島千景、フランキー堺、伴淳三郎、仲代達矢、西村晃たちと堂々と渡り合っている。すごさは、「こんなに楽しくて常識破りの作品があっていいのか」と言うことである。マンガのメディアミックス同様、川上監督がいる、ＯＮはもちろん、なんと広岡、柴田、森ら当時の巨人軍選手総出演。当時の制作者たちはなんと夢のあることができたことか。野球も、映画も、マンガも基本は「夢」を売る仕事だと思う。「あんな打者になりたい」「あんな恋がしたい」などなど、あらゆる願望をそれぞれのフィールドでかなえてやり、かなうことのできないひとびとに「僕も私もやればできるかも！」という希望を与えるのがベストだ。その「基本」を皆、忘れているのではないか！

「時代がちがうよ」のシラケのひと言で片づけられない。ハッキリ言って夢を与えられないならやめるべきだ。「何となく」プロ野球選手になったり、映画をつくっているひとびとが多いような気がするんだよなー。

かなり脱線したが、僕は「プロ野球」の現状、かなりムッとしている。ハッキリ言って、ナイターなんか見ないで『ファミスタ』やってる少年も多いと思う。そりゃそうだよな。エセ野球ファンが馬鹿のひとつ覚えのように太鼓をウルサク連打する球場にだれが行きたいものか。こないだＴＶで長嶋サンもたけしも同じことを言ってたが、それを押して見たいほどの破天荒なスーパースターもいない。ま、それでも再生してほしいプロ野球を救うのは、少年に夢を与えるマンガ、その他とのメディアミックスしかないのさ。プラススーパースター・長嶋茂雄の帰還。僕は長年自分は巨人ファンだと思っていたが、長嶋が去り、あまつさえ長嶋の弟・王までもが巨人を追い出されるのを見るにいたって、自分は巨人ファンではなく、単なる「長嶋ファン」だったと気づいた。どーいうことかといえば彼の野球は、監督時代でもある「スタイル」があり、意外性があるのだ。代打を出すのを審判に告げるときにわざわざやるゼスチュア、選手のキャラクターを生かす起用法。松本、篠塚、山倉、中畑、すべて長嶋監督が育て、つくりあげた選手だった。そう思うにつけ僕は長嶋監督時代のＶ１・Ｖ２のころ、王と張本がＯＨ砲でいたころの巨人、あれこそプロ野球が到達したもっとも理想的なチームではなかったか、という気がする。

カムバック、長嶋！　カムバック、プロ野球！　ヒーローは、帰ってきてこそヒーローと言えるのだから！

狂乱酒場

第9夜 世界中がおかしい!?

●矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

若い方々の意見に対して

秋田県本庄市の斎藤さん、「日本を良くする方法は直接選挙制のほかにない。国民全部に小さなコンピュータをくばって、それでイエスかノーの意見を押させればいい」というあなたの意見は、ひょっとしたら、できるかもしれないなあと思いました。

１兆円以上の金がかかるのは確実だし、いちばん恐ろしいのは、コンピュータの入力結果をどこかでいじられたら最後だということですが。

神戸市の、ぼくが育ったところにおられる藤原さんは、「親書の秘密を盗むのが悪いのはわかるが、それが言論の自由を犯すことにはならない」といわれますが、そうでしょうか？

コンピュータ時代には、多くのことが変わっていきます。コンピュータ通信での親書は、盗む技術があれば簡単に盗めるものらしいのです。それを盗み出して、ほうぼうのネットに発表するのは、言論の自由を犯す結果を生まないでしょうか？

手紙のなかで他人の悪口をいうのは良くなくても自由です。しかし、それを盗み出してコピーし、ほうぼうの電柱に張り出したのがこんどの場合です。盗むのは悪いが、手紙を本人の許しなく発表するのは、言論の自由だからといって許されることでしょうか？

問題がちがうといわれるかも知れませんが、ぼくは関係が大いにあり、二重の罪を犯しているのだと思います。

北海道の須貝さん、千葉県の吉井さん、日本を良くする方法についての返事、来月にまわさせてください。すみません。

世界中がおかしくなっている

いちばん驚くのは、ペレストロイカが行き過ぎたのか、それが狙いなのか、ソ連の人民代議員の選挙に現職の党・軍の幹部、政府の現職官僚などが、軒をならべて落選していることだ。

民衆が現在の党・政府・軍を信用していないとはっきり意思表明したということだ。前進を続けていた中国もすこし後退し始めたようだし、ユーゴ・セルビアでは暴動が起こっている。

日本国内では、労働者の元次官、妻がやりましたの文部省元次官と、相次いで逮捕された。この調子で日本政府のなかのうみがみな出てしまうといいのだが。敗戦後に戦犯裁判をやらなかったつけが、こんな形でまわってきたのだろうか？

前にも書いたが、「特攻隊員は悪い



Illustration：Hiroshi Watanabe

ことをしているという罪の意識を持ちながら、敵を攻撃したのか」というようなとんでもない青年がいる現代だ。
太平洋戦争が侵略戦争だったという点だけを教えて、そのときの状況を教えず、心の美しさが大切なことを教えないでいると、そんな考えも出てくる。
文部大臣はそんな青少年が育ってきていることなど、まったく知らないだろう。

文部省は平気な顔?

17歳の女子高生を18歳以下の男子高校生が監禁。40日間ほどほとんど物を食べさせず、乱暴とリンチを重ねて殺害。ドラム缶に入れてコンクリート詰めにして捨てたのが発覚、逮捕された。もう、いうべき言葉もない。これまた、教育荒廃の結果か。
文部次官が金をもらうことしか考えていないくせに、口では心が大切などという講演をしている国には、そんな若者が育つのだ。

21歳の社長、3人の社員

「章子の書斎」というエディターを紹介されて使い始めた。「直子の代筆」「知子の情報」などをつくった若い技術者集団テグレット技術開発の製品で、定価2万8千円。
すばらしくなめらかな使い勝手で、自分の気に入ったＦＥＰと組み合わせてワープロ・ソフトとして使える。一流品の感触だ。ジャンプ、検索などは、マイフェスを抜くほどの高速さだ。
文章を書いている途中で自動的に保存、継続してくれるようになっている。最初は30秒毎になっているが、それも変えられる。
それ以上に、画面の背景や文字の色を自由に変えられるのがうれしい。黒地に白字はマイフェスで、白地に黒字は章子で当分使うことにしよう。１冊の本の原稿の最初から最後までを、章子でまとめてみた。近頃これほど使いやすく、スピードが早いソフトを試したのは初めての経験だった。

政府とか政治家ってなんだ?

マラヤ共産ゲリラのなかに元日本軍の兵隊が何人かいるというニュースを、各テレビ局が報道。日本政府（復員援護局？）は、敗戦を知っていて帰ってこなかった元軍人には、援護をしないそうだ。
藤波元官房長官は、リクルートの株売買と称する収賄の金で、自宅を買った。竹下首相がリクルートからもらっていた金は、また増えて、昭和61年と62年合わせて１億５千万円というが、それ以外にまだ５千万円を借金していたことがわかった。

ソ連が変わる

ソ連の原子力潜水艦がスウェーデン沖で火災を起こし、沈没。艦長ほか40人ほどが死んだ。いやにソ連では原子力潜水艦関係の事故が多い。粗製濫造ということなのか？　グルジアの暴動では多くの死傷者が出たそうだ。
ゴルバチョフも大変だなあ。情報解禁の行く先には、民族主義の台頭と、共産主義の否定が出てくることはまちがいないんだから。土地国有以外は、資本主義と同じ国にするつもりなのだろうか？

朝のラジオで聞いたこと

電気料金が値下げになったのに、なぜ電車の運賃を値下げしないんだ。
外国ならもうとっくに影の内閣ができているのに、日本の野党はだらしないなあ。いまごろ各党集まり、ほかの民間団体にも参加を求めている。
竹下はすべての献金を100万円ずつに分散して受け取り、法律の網を逃れている。元の政治資金規制法そのものがザル法なんだ。

石を投げれば?

中国の人口が11億人を越えたという。世界の人口の５分の１は中国人だ。
任天堂の株が100パーセント配当。ファミコンの対米輸出好調のためという。中国へアメリカへの何倍も輸出する日はいつなのだろう？

暗殺はいけないよ!

コンプティーク・ネット「矢野徹の狂乱酒場」に書いたある女性への返事。〈題名：脳天気なマスターも自民党の腐敗ぶりには怒る〉
安倍幹事長の奥さんへの給料。これから、ご本人への献金が続々と明らかにされるのでしょうね。
こんなときなのでしょうか。「物事を解決するのに、暴力のほかないときがある」とハインラインがいったのは。
でも、彼らの暗殺などという手段で、この事態を解決したくないものです。汚職議員がみな死ねばいいのにとは思いますが。
問題は野党側にもあるような気もします。ここまで来て、まだいすわられる。なんとも情けないですよ。
文春の５月号によると、諸悪の根源はやはり中曽根。あんな悪いやつはいないという気になります。桁がちがいますよ。かすめ取った金の額が50億とかの記事が出ていました。
昨夜は日記の整理をしているうちに１時になったので、日本酒を一合ぐい飲みして寝たら、朝まで寝つけませんでした。なぜでしょう？

中国はまたゆれる

胡耀邦総書記が死去したあと、中国はどうもまた政局不安定だ。保守派が力を盛り返してきたらしい。中国の農村で人身売買が盛んと、新聞が伝えている。人身売買の市場が立って「生娘が320元だよ」と、大声でせりがおこなわれているそうだ。

馬鹿なダイバー

八重山群島西表島のみごとな珊瑚を傷つけて、大きくＫＹという落書き。その写真が朝日新聞夕刊にのっていた。スポーツマンにも、こんな馬鹿がいる。
ところがこの事件には大変な裏があったことが後でわかり、驚いた。

ぼくの近況

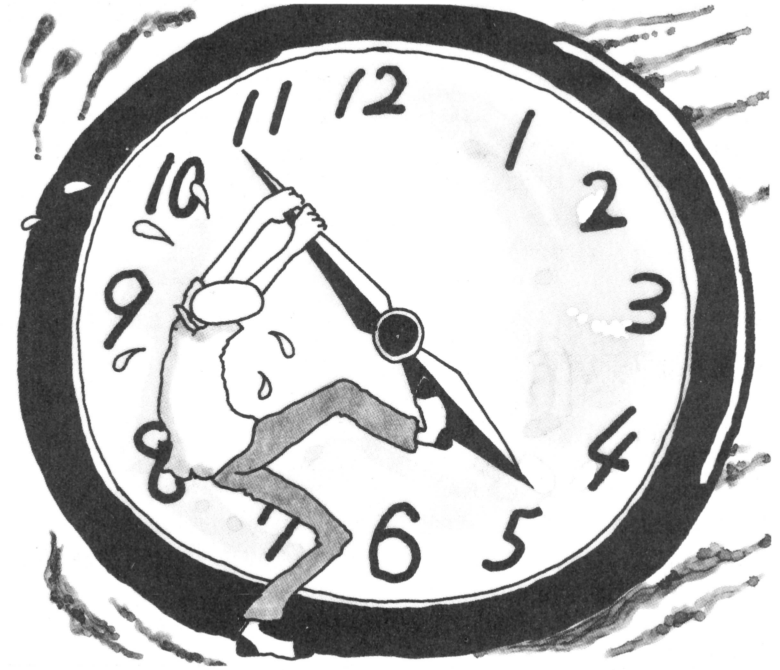
毎日同じ仕事ばかり。ハイラインの遺作「日没への船出」の翻訳だ。だが、来週には松本へ行き、晩春のアルプスを眺め、AIソフトで創考やＷＸをつくった連中や作家・神林長平と酒を飲む予定。

INSIDE THE GAMES あなたの知らない世界

ACT・10 マンジュウより怖いもの

文●多摩 豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

Illustration: Teruko Watanabe



どんな人にも「怖いもの」は必ずある。これは個人的な問題の場合もあるけれど、世の中には業界全体、仕事特有の「怖いもの」というのも存在する。おまけにこの「怖いもの」、「怖い、怖い」といって食べてしまえるわけじゃない。というわけで、今月は「怖いもの」の話をしてみよう。

2月と5月と12月

だいたい、今回なんでこんな話を書いているのかというと、じつはこの原稿はその「怖いもの」の筆頭、5月に書かれているからなのである。

この号を皆さんが読むのは6月。雑誌の原稿の締め切りというのは、たいてい発売の1ヵ月前ぐらいと相場が決っているのだけれど、6月頭の1カ月前といえばゴールデンウイークである。とにかく、世の中が遊んでいるこの1週間ほどわれわれを苦しめるものはない。

ゴールデンウイークでいちばん困るのは、印刷屋さんが休んでしまうことである。たとえわれわれや編集さんが休日出勤（休日仕事）したとしても、印刷ができなければ意味がない。そうなると、いつもなら第1週目に行なわれる作業は、すべて4月中に終わらせておかなければならなくなる。というわけで、雑誌・出版業界には「ゴールデンウイーク進行」という言葉が存在するのである。

毎年休日の並びぐあいによって細かいところは変わるけれど、とにかく5月前は忙しくなる。それもひとつの雑誌だけがそうなるわけではなくて、定期的に発行されている雑誌関係はすべてその強行スケジュールになる。連載記事を数本も抱えていると、これほど大変なことはない。いつもの月なら25日過ぎにかかってくるはずの打ち合せの電話が、20日ぐらいにかかる。で、必ず最後に「今月はＧＷ進行ですからよろしく」。こればっかりは、こちらの都合に関係ないからたまらない。恐怖の5月というわけである。

これと同じような状況になるのが12月。こちらは「年末進行」というわけで、1月の頭に行なうべき作業は12月の25日前に終了させなければならなくなる。

しかし、じつはこれよりもっと怖いのが2月である。なにしろ2月はふつうの月より2日から3日少ないわけで、いつもと同じペースで仕事をしていると、いつのまにか3月がやってきてし

まう。「じゃあ、2月の末ね」なんて気軽に約束しておいてから、それが28日だということに気づいてガク然とすることもある。特別に「なんとか進行」という名前がついているわけでもないからよけいにたちが悪い。

この2月と5月と12月、「怖い」といってどうにかなるもんじゃない。というわけで、この原稿もヒーヒー言いながら書かれているのである。

スランプとブロックアウトとシ・メ・キ・リ

われわれの仕事というのは、何にもないところからモノをつくりあげるという作業である。この作業はじつに不思議なもので、調子がよいと信じられないぐらいはかどるくせに、ダメとなったらもう進まない。まる1日、文字ひとつ書けないということもあったりする。

だいたい僕の場合、通常のペースだと1日に原稿用紙20枚分(8000字)書ける。なぜか調子がよいとき(または締め切り寸前でマキが入ったとき)は、50枚(20000字)いったりもする。ところが、どうかすると2日で900字が書けないという場合もある。

書けないときというのは悲惨なもので、とにかくアイデアが浮かばなくなる。何を書いたらいいんだか、まったくわからなくなってしまうのである。文章を書いても、つぎの1行が思いつかないからつながりはメチャクチャ。結局書き直しの連続になる。それだったら書かない方がマシなんて思い始めるともうどうしようもない。ちょっと息抜きにナイター見て、気分転換にゲームをやって…そのうちに夜が遅くなって、「明日にしよ!」で寝てしまう。

こういう状況(スランプとかブロックアウトとか言う)がいつやってくるかはまったくわからないのだけれど、これが結構しょっちゅうきたりする。で、たまたまそれが締め切り寸前にぶつかったりするとたまらない。この雑誌の締め切りとスランプが重なるとどうなるか。われわれはそれを「修羅場」と呼んでいる。

締め切りはすぐそこ。目の前には真っ白な原稿用紙(または、文字のないディスプレイ)。イライラはつのる。灰皿は吸殻でいっぱいだし、胃はコーヒーでガブガブ。精神的にも肉体的にもまことに不健康な状況である。この状況がさらに深刻になると、今度は徹夜という局面が訪れる。朝から起きていても作業は全然進まないから、夜になっても眠れない。そんなことにはお構いなしに締め切りはやってくるから、ムリヤリに頭から文字を捻り出す。ところが、そういう状況だから作業効率が良いわけがない。結局書いて文字全部がムダなんて虚しい話もあったりするわけである。

それでも、どうにか締め切りに間に合わせるからこそ、つぎのお仕事をもらえるわけだけど、このスランプ・ブロックアウトと締め切りのセットほど怖いものはない。

リテイクと読者とユーザー

仕事は出来上がったところでは終わらない。

原稿仕事の場合は編集部の担当さん、ほかの仕事の場合はそれぞれの管理責任者、その人のOKをもらうまでは完了とはならないのである。ここで「ダメ」と言われると書き直しということになる。この「書き直し」のことを「リテイク」という。これまたわれわれの怖いもののひとつである。

「リテイク」にも、ちょっとした細部の直し程度ですむものから、全面書き直しといった大幅な変更を必要とするものまで、いろんな種類がある。苦闘の末に書き上がった原稿が全面書き直しなんてことになると、もう泣きたくなってしまう。

そして、この苦難の道を経て原稿が記事になったり、ゲームが出たりしても、まだ最後の怖いものが待っている。それが「読者」と「ユーザー」である。

われわれの仕事にもっとも大きな影響力を持つのは、なんといっても受け手側の評価である。つくった本人が「完璧!」なんて満足していても、受け手側の評判が悪ければダメ。記事の場合だと編集部に届く読者のお手紙、ゲームならユーザーの御意見、大げさに言ってしまうとこういった反応がわれわれの生死を左右するわけである。

どの記事(またはどのゲーム)が受けているのか、どれがダメか、受けているもののどの部分がいいのか、さまざまな形で現れる受け手の声に対応できなければ、連載の打ち切りとか、つぎの仕事がこないといったところにまで影響を及ぼす。新しい企画を始めるときなどは戦戦恐恐。反応がわかるまでの数カ月は針のムシロである。お手紙のなかにはかなり露骨な批判なんかもあるけれど、そういったものは逆にありがたかったりもする。意見としてはっきりしているものは、新しいものをつくるときには大いに参考になるのである。それよりも困ってしまうのが「つまらない」とひと言でかたづけられてしまうこと。どこがどうといった具体的な指摘がない場合は、「不人気投票」を受けているような感じになってしまう。

しかし、何よりもいちばん怖いのはなにか。それは反応が「ない」ということである。

必死に締め切りと戦って、スランプ・ブロックアウトを克服し、担当さんのリテイク攻撃から逃れたとしても、反応がないと読まれているんだかいないんだか、遊んでもらってるんだかどうだかすらわからない。こうなると不安でしかたがない。いいかげん不安でたまらなくなると、本屋さんやソフト屋さんの店先で、お客さんの立ち話を聞いてみたりもする。まぁ、困果な商売である。

「今度は読者の反応が怖い」

これは、ただ単にオチをつけるためのひと言というわけでもなさそうである。

わたしの近況

8月6日にプロのアメリカンフットボールチームがやってくる。というわけで、チケットを取るために早起きして(といっても朝8時)チケット・ぴあに行った。しかしGS席3万円はイタイ…。

ESSAY

妄想自然科学入門

ACT・15 復活の多摩川博士

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

わたしの近況

最近突如として大画面TVとレーザーディスクが欲しくなり、目下部屋の模様替え中。机を部屋から出さないと、もうなにもモノが入らないことに気づいた。求む!! 広い家付きの嫁さん？

プレリュード

突然ですが、今月筆者は歯痛のために原稿が書けません。なぜなら、私は音声入力のワープロを使っているからです(ウソです)。そういうわけで（どんなわけだ）、今月は以前登場して頂いた妄想自然科学研究所主任研究員の多摩川クインテット博士に講義を代わってもらいますので、みなさんよろしく。では、一抹の不安を感じながらも私はお休みします。だいじょうぶかなあ。

テーマ

ども、再びのお目見えだす。わしが妄想自然科学研究所主任研究員、略して妄想主任。多摩川クインテットだす。今月、菊川君は女王陛下の怪獣軍団…イギリス軍…について講義する予定だったみたいやけど、わしの趣味にあわんさかい、別の話をしまひょ。そうやなあ、マタンゴとキノコンガのちがいなんていうのはどうでっしゃろか。

それよりも、まず最初にわしの研究所がバージョンアップしたことのお知らせをせなあきまへんなあ。長年乗り慣れたUボートXXI型Cは、こないだついに沈められてしまいました。爆雷２発でマラッカ海峡の藻屑と消えるなんて、やっぱり歳食って船体が弱っとったんやなあ。気の毒なことをしてしもうた。で、いまはソ連からもらったシエラ級にのっとりますんや。これをもらったのには深いわけがありまんのやが、ここには書けまへん。シエラっちゅうとラリーの世界ではフォードシエラが有名やけど、潜水艦の世界ではソ連のシエラやね、なんたって原子力推進やさかいパワーがちがいまっせ。電子レンジとＶＴＲと同時に使うてもブレーカーが落ちまへんのや。ああ、ありがたやありがたや。これで、レンジランチョンを温めながら、「なぞの転校生」が見られまんがな。まっこと原子力とはありがたいものです。

おっと、話がそれましたな。今月は名前の話をしまひょ。名前。NAMEだす。

ヴァリエーションⅠ

この世界、というんは、コンピュータの世界やけど、数字とアルファベットの名前がやたら多いな。パソコンだけでも、ＰＣ9801、ＦＭＲ、ＩＦ800、ＰＣ8801、Ｘ1、**FM**77**AV**てな具合いや。そなら、ミニコンはどないやーいうと、いちばん有名なのが**VAX**-11とこれまた数字や。でぇーい、大型機やったらなんぼやと気張ってみても、**IBM**3090とかＭ750とか、**ACOS**、Ｓ1500とかしょうもないのばっかりや。こらどういうこっちゃと、わしは怒った。はっきりいってこれは手抜きちゃうか？　と知り合いのハッカーに聞いたら、

「手抜きやあらへん。センスがないだけや」

と、ぬかしよった。なるほどな。しかし、最近はこの傾向がちと変わってきよった。ＮＥＷＳとかＬＵＮＡとかＴＯＷＮＳとか言うて、なかなかしゃれた名前が出よる。しかし、なんで日本語の名前が出てこんのやろ。日本語の名前を付けるとなんぞ祟りでもあるのやろか。それとも、アメリカの圧力やろかと勘ぐっとったら、ＮＥＣの並列処理コンピュータにはおもろいのがあった。「Man-Yo」と「Cen-Ju」やて。「Man-Yo」の方はきっと万葉やろうけど、「Cen-Ju」ってなんや？　千手か？　まさか、千住でつくってるから千住やなんてぬかしよったら、わし怒るでほんまに。32ビットの新鋭機「かすみ」「なびき」「あかね」くらい付けんかい。関係ないが、ＴＶアニメの「らんま１／２」のらんまの声は、ぜひとも田中真弓はんにあててもらいたかったわ。ほんでもってあかねの声が島津冴子はんやったら、わしいうことないんやけどなあ。もっと関係ないけど「アニメトピア」の復活はもうないんやろか。わしほんまにさびしいわ。

しかし、ゲームの世界でもわけのわからん名前っちゅうのはようあるで。昔のことやけどＰＣ6001用のゲームに『野豚の異常な食欲』いうんがあった。

Illustration : Hiroshi Fuji



いまは大戦略で有名なシステムソフトの隠れた名作や。いまのお子様にはハイブロウ過ぎてこの名前のおもしろさがわからんかもしれんな。もとネタは「博士の異常な愛情」いうて、スタンリー・キューブリック監督の有名な映画や。もとネタを知りたい人は、いっぺん見てみることやな。ＬＤもあるで。しかし、このゲーム、タイトルだけではなんのことやら、さっぱりわからん。どんなゲームなのか、じつはわしも知らんのだ。わはは。なにせ、6001というとハード自体がもうほとんど見かけんからな。

ヴァリエーションⅡ

落語の世界には、「じゅげむじゅげむごこうのすりきれ……」というとんでもない名前の話があるが、わしはこの名前を最後まで言えまへん。俗に「名は体を現わす」いう諺がありますが、じゅげむじゅげむ……はいったい成人したらどんな大人になったのか？　そのあたりの疑問には落語家も答えてくれまへん。きっと子どものときには名前のことでいじめられて、中学、高校とぐれたにちがいないと思いま。わしが思うに、じゅげむは姓名判断の占師になったんやないかなあ。マンガ家になったという話も聞いたが、あっちは寿限無やな。

アメリカにはなんでも、ジョン・スミス同盟いうものがあって、自分たちの名前をかってに使うな！　て怒ってますんやて。日本でいうたら、山田太郎同盟やね。ほら、よく日本でもテレビのプレゼント葉書のあて先に、山田太郎とかいう例が書いてありますやろ。あれでんがな。ふつうは名字が平凡やと、名前できばろうとして、山田虎太郎とかつけるのが多いんですがなあ。

ヴァリエーションⅢ

せやけど、世間では「名は体を現わさない」ほうが多いでっせ。とくに兵器の世界ではそうでんな。

DEFIANTいう名前の戦闘機が昔イギリスにありました。「挑戦的な」とかいう意味やったけど、悲しいことにドイツ軍のＢｆ109に挑戦したら、ばたばたと落とされてしもた。名前に性能が追いつかんかったんやな。その反対にMOSQUITE（蚊）なんていう弱そうな名前の飛行機がけっこう活躍したんや。映画にも「633爆撃隊」なんてかっこよろしいのがあったな。前にも言ったかもしれんけど、わし戦争中はブレーメンで音楽隊付きの科学者やっとった。当時のドイツ軍は１万メートルの高空を飛んでくるMOSQUITE に悩まされとって、わしに蚊の音を聞き分ける聴音機の製作をたのんできたんや。なんでそんなもんと不思議に思うかもしれんけど、MOSQUITE は木でつくられとって、レーダーにひっかからんのや。そこで聴音機の出番となるわけ。

しかし、わしはちいっと勘ちがいしとって、本物の蚊、虫の蚊の羽音を聞き分ける聴音機をつくってしもうたんや。いわゆるコミュニケーションのブレークダウンやな。それでドイツ軍にえらい怒られてな、給料を減らされたんや。ま、それで頭にきて潜水艦乗り逃げしたんやけど。

しかし、人生はわからんもんやで、わしのつくった蚊の羽音探知機は戦後イギリスに渡ってオックスフォードとケンブリッジの連中にさんざんいじくられて映画のもとネタになったというこっちゃ。なんでもモンティパイソンとかいう連中の「モスキート・ハンティング」いう映画やそうな。

ところで、わしの名前やけど、多摩川クインテットがなんのパロディーかわかった人は何人おるんかな？　多摩川は玉川と利根川のパロディーやろ。それから、クインテットはカルテットのひとひねりや。科学者の源氏名もこれくらいインパクトがないと今日びの学会は生き抜けへんで。

ほな、さいならあー。

カンツォーネ

ああ……。なんだか訳がわからない。やっぱり、苦しくったって悲しくたって、原稿は自分で書こう。

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ ACT・15 予言パートⅡ

文 先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

ゲームボーイの予言

ゲームボーイが出た。いままでファミコンで毛嫌いしていた『スーパーマリオ』に、なぜかゲームボーイでハマッてしまった。出ているソフトをはじから買った。ファミコンではやらなかったようなゲームばかりだった。それでも全部おもしろかった。たぶん、ちょっとした時間のすきまにいつでも遊べてしまうところが、やってみたい、手に持ちたいと生理的欲求を起こさせる要因なのだろう。そのへんの中毒性は、ファミコンより強いような気がする。

ファミコンを嫌っていた私の妻が、知らないうちにゲームボーイを遊んでいたのには驚いた。手のなかで遊べるというゲームボーイの特質が、これほど私たちの生理にマッチし、生活のなかに忍びこむ魔力を持っているとは、現物を手にするまで想像できなかった。ここに私の洞察力の全力をあげて、ゲームボーイに関する予言を提示しておくことにしよう。

予言1
ゲームボーイはものすごく売れる。
予言2
電車のなかでプレーする人がたくさん出現する。
予言3
いままでファミコンをやらなかった人も、ゲームボーイを遊ぶ。
予言4
学校でのゲームボーイ禁止令が出る。
予言5
日本より先にアメリカでブームになる。
予言6
ドラゴンクエストがゲームボーイソフトとなる。
予言7
任天堂の株が上がる。

予言の原理

予言が当る、という不思議現象にも、じつはマジック的なトリックが用いられることがある。このエッセーの第1回目では、ヒッチコックのドラマで使われていた方法を紹介した。多くの人に異なる結果を書いた予言の手紙を送り、それが当った人にだけつぎの予言を送る。そのようにして最後まで残った人にとってみれば、すべての予言が的中したことになる、というもの。

いわゆる予言者といわれる人たちが、いちばん使っている手は、当ろうが当るまいが、多数の予言を宣言しておく、ということ。そのうちのいくつかが当ったとすれば、当ったものだけがマスコミに取り上げられるので、予言が的中したように見える。いわば“ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当る”式のもの。当らなかった予言などはマスコミに取り上げられることはない。

私のゲームボーイに関する予言は、もう少しズルイ方法だ。ゲームボーイのおもしろさを自分で体験し、いままでの経験を通して“これは売れる”と確認したうえでの予言なのだから。最初の予言“ゲームボーイはものすごく売れる”が当りさえすれば、あとのは連鎖的に起こりうる事象であるから、まるで予言がずばずばと当っていくような印象を与えることができるのだ。

そして予言者にとっての秘密兵器は、“情報の先取り”だ。私はさる筋から、アメリカの流通業者から任天堂に、ゲームボーイの超大量注文が入ったという情報を得た。じつはこの情報が、私の予言の裏付けだったのだ。

世の中にはもっと変な予言が存在する。ある事象が起こったときに、その事象が予言されていた、ということをでっちあげてしまう方法である。予言のほうがあとからつくられてしまうのだから、これはもうインチキきわまりない。ノストラダムスの大予言みたいなものは、この分野に属しているように思われる。私はノストラダムスを否定しているのではない。あれをノストラダムスの大予測というふうにとらえれば、けっこう先見性のあった人だと認めることができる。

今回なぜ、予言をテーマにしたかというと、じつは先日、MIT（マサチューセッツ工科大学）のニコラス・ネグロポンティ教授の講演を聞いてきたからなのだ。彼はマッキントッシュで

わたしの近況

PCエンジンの『魔界八犬伝』は『イース』に似ていておもしろかった。ムカデみたいなボスとの闘いで、エキサイトしすぎて体調を狂わせ、まだ回復していないのに、今度はゲームボーイに狂いそうな私。

使われているようなデスクトップメタファー（机上にあるような器具の絵によって作業を選択する方式）を、12年前の時点で提唱していたという。そのネグロポンティ教授が今日の講演において、いまから12年後の21世紀においては、“音声”がコンピュータとのインターフェースになると予言したのである。講演の締めくくりにおいて、「私のいったことが正しいかどうか、21世紀にまたお会いして、確かめあいましょう」というセリフがかっこよかった。

まちがいのない予言

毎回新しいマジックを覚えようと期待してくれているキミ、お待ちどうさま。予言のテーマにあわせて、シンプル＆グッドなトランプマジックをお教えしよう。

どんな現象かというと、キミはまず「予言が書いてある」といって、1枚の紙片をテーブルに置く。トランプ1組のなかから27枚のトランプを使う。それを3つの山に分け、そのうちのひとつを相手に取らせる。そのトランプを広げ、相手は心のなかで1枚のトランプを覚える。キミはトランプを集め、ふたたび3つの山にまく。それぞれの山のトランプを相手に見せて、どの山のなかに覚えたトランプがあるかを聞く。そして3つの山をそろえ、ふたたび3つの山に分ける。どの山にあるかもういちど聞いてから、トランプをそろえる。

ここで予言の紙をひっくり返すと、「キミの覚えたトランプは、上から14枚目にある」と書いてある。14枚目のトランプを見てみると、確かに当っている。

やり方

予言の紙には前記のように書いておく。27枚のトランプを9枚ずつ3つの山に分け、相手にひとつの山を取らせる。そのなかから自由に1枚のトランプを心のなかで覚えてもらう。そのあと3つの山をそろえるが、相手の覚えたトランプがある山がまん中にくるようにする。そろえたら、上から1枚ずつ左、中、右とまいてゆき、左にもどってまた左、中、右と最後までまいてゆく。

9枚ずつに分けたのち、ひとつずつ山をとって、相手の方に表を向けて見せ、覚えたトランプがどの山にあるかを教えてもらう。その山が真ん中にくるようにトランプをそろえる。

もういちど同じように3つの山に分け、同じことを行なう。相手のトランプのある山は、つねに真ん中にそろえるのだ。その結果、自然に相手の覚えたトランプは上から14枚目にくる。あとは予言を見せてから、相手にトランプを渡し、14枚目までまかせ、そのトランプを開けさせればよいというわけ。

ワープロによる予言

いま教えたマジックを効果的に演出する方法を初公開することにしよう。本当のことをいうと、いまワープロでこの原稿を打ちこみながら考えついたものなんだ。

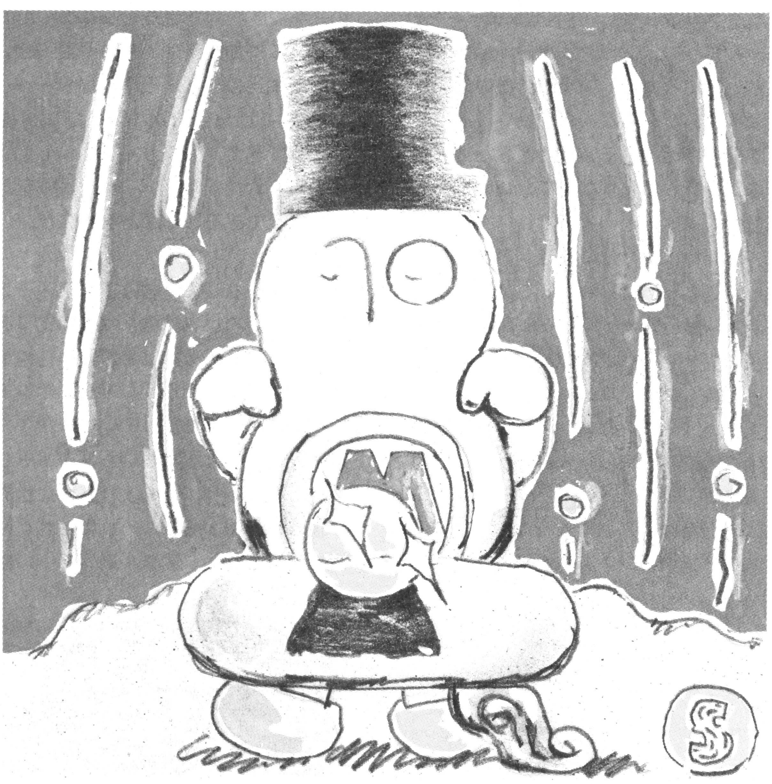
キミはワープロ上でひとつの文書データをロードする。すると画面には、“予言”と表示される。「スクロールすると予言の文章が出てくるんだよ」といっておいてから、前記のトランプマジックのプロセスを行なう。結果的に相手の覚えたトランプは、上から14枚目にくる。

ここでキミはワープロのカーソルを動かして画面をスクロールさせる。すると、
「キミの覚えたトランプは、上から◯枚目にある」という文章が現れる。

えっ、数字のところが抜けているって、でもだいじょうぶ。「まずキミの覚えたトランプが上から何枚目にあるか見てみよう」といって、キミはトランプを相手に渡し、上から1枚ずつ数えながらまいてゆかせ、覚えたトランプが出てきたら止めてもらう。当然14枚目から出てくる。

さてここでワープロを印刷させると、「キミの覚えたトランプは、上から14枚目にある」と印刷されて出てくるのだ。

これは外字登録で、しかも画面表示用と印字用が別々に登録できるようなシステムなら可能だ。ということをヒントにして、トリックをキミに考えてもらおう。



Illustration：Skip Tomioka

GAINAX 神田善美

私もゲームで考えた

ACT・15 ムフフゲーム進化論

ゲームをするってことは、おそらく現実逃避をするってことなんだろう。ドラゴンとの最期の戦い！　F-15に乗りペルシャ湾上空でのドッグファイト！　つぎつぎと落下してくる謎のブロックを空間にあてはめろ！　そしてこの超難解クイズに全問正解し美少女をすっ裸にせよ!!　……さまざまな未体験ゾーンが君を待ち受けているのだ。ここにある世界、すなわち、わずか十何インチやそこらのブラウン管のなかの異世界への誘い…。たしかに魅力的だよな。で、僕らはその世界を生み出す創造主（クリエイター）になることを目指し、日夜努力してるってわけだ。

人はいろんな衝動を持っている。
「おもいっきりスシを食いたい」
「パソコンの新製品はすべて買いたい」
「女の子になりたい」
「日本中の宝クジを買い占めたい」
「人を一度殺してみたい…」

もちろん可能なことと不可能なことがある。そのうえガマンしなきゃいけないことがあるワケだ！

でもまあ最終的にはやっぱりガマンできないこと、もしくはガマンはできたがストレスの鬼と化した、なんてのが多くなっちゃうわけね。で、ゲームが必要となるんだなあ。

ほうら、こんなにすばらしい世界をつくりだしたよ。さあ、一緒に遊ぼう。そんでおもいっきりストレスを発散させて健康になろう！　“アミューズメント”と名のつくものは、人間が人間である限り必要不可欠なものだもんね。

で、問題になるのが、その現実逃避のジャンルだよな。アクション（ＡＣ）、ロールプレイ（ＲＰＧ）、シミュレーション（ＳＬＧ）、アドベンチャー（ＡＶＧ）、そして…アダルト（ＡＤＴ）といろいろある。いままで書いてきたように、ゲームが人の衝動やストレスを発散させる“モノ”だとしたら、そのジャンルに差別なんてないはずだ！　けど…。

世間様はその俗に言う“アダルトゲーム（エッチゲーム）”に対して大変厳しい態度をとっておられる。なぜか？

さぁ、いよいよ本題だあ！

麻雀しよう。ロン！　タンピンドラドラ、マンガンだ。「あなたって強いのね…ウフ」やったぁ、ブラウスを脱いだぞ。エヘヘヘヘ。

あなたはいま、町外れに立っている。エロチックモンスターが現れた！「アハ――ン」バイブレーター攻撃にあなたは10ptのダメージを受けた。

パズルゲーム100。さあ100分割されたパネルを移動させて、君の大好きなムフフイラストを完成させよう。レベルが上がると、もっとアレに…？♡

バカモン！　君たち（メーカー）にはプライドはないのかね。いえいえ、それにも増して知恵はないのかね。アダルトゲームが差別される理由ってのは、メディア側の責任じゃなくて、じつはその制作側の頭脳に問題があるってことがまだわかんないのかなあ。ハダカとかエロとか、そーゆもんばっかりにオンブにだっこで、それさえあればゲームが成立すると思ってるんだから始末に悪いよな。

アニメっぽい絵、アニメする絵、地獄のように遅いディスクアクセス、ゲロゲーロの内容。ま、基本的にゲームとして成立してないような物を売ってりゃ、そりゃアカンよ。パンツむき出しギャルもイイけどさ、ゲーム＝擬似体験ならば、やっぱドラマも必要じゃん、な。

必然性と説得力。おそらくゲームをおもしろくさせるかどうかの要素はこの２点に集中するだろう。もちろん僕たちがいま制作しているゲームも、そこに最大限の注意を払っている。単純に説明しちゃえば、クイズを解いて女の子を脱ぎ脱ぎさせるゲームなんだけど、そこに加わるプラスの要素「演出」こそが本当の見どころなんだ。

僕たちはいままでホントのアニメをつくってきた（「トップをねらえ！」は見てくれたかな？）。その体験者だからこそできることがあるハズだ。

ゲーマーとしての君は、いま、ここにいる。その世界は君だけの世界であり、君に力さえあれば希望どおりの世界になっていくだろう。でも、それでいいのか？　それだけでいいのか？　何よりもじつは現実がいちばんおもしろいのは、自分以上のより広大な世界が後ろにあるからだ。それにどれだけ近づけられるか。アダルトソフトの概念が変わる日は、もーすぐだぜ！

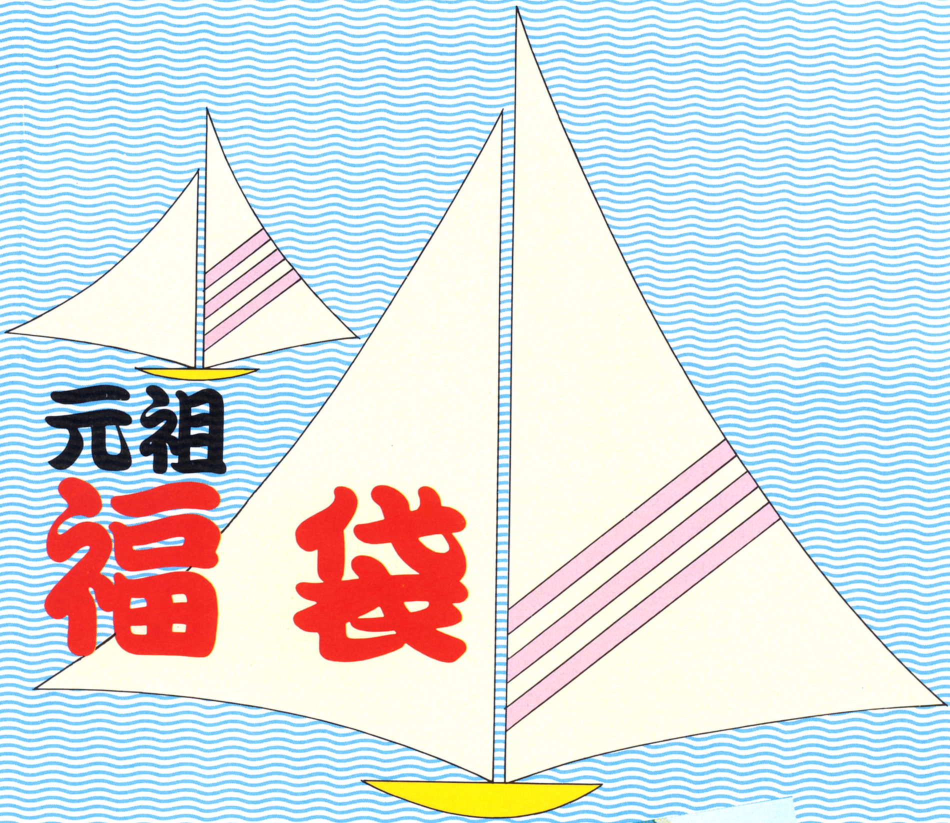
わたしの近況

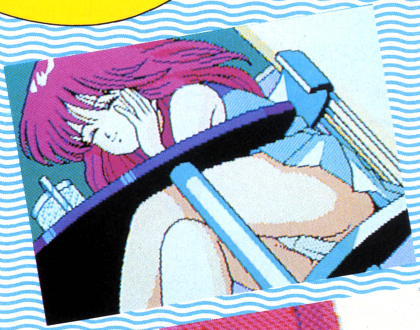
当社初のパソコンゲーム『電脳学園』の完成もまぢか。これまでのコレモンソフトとは一線を画するスーパーゲームになりそうです。期待してちょ♡

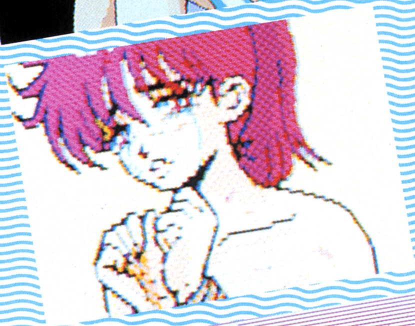


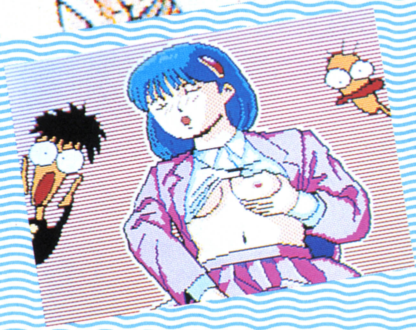
Illustration:Skip Tomioka

元祖福袋









Hソフト編

ナンパとHの大作戦
PINKY☆PONKY

美少女学園RPG
エンジェル・ハーツ

変態男3部作!!
韋駄天いかせ男

ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

H・C編
ウヒョヒョよい子タイムス

プレゼント付 クイズDE H「恋人さがし」

ここをハサミで切ってネ▶

PINKY☆PONKY

女子大生に看護婦さん…女とゆー女を手当たりしだいにヤッてしまおーという、罰当たりなゲーム。５人の美女とズッコーン！



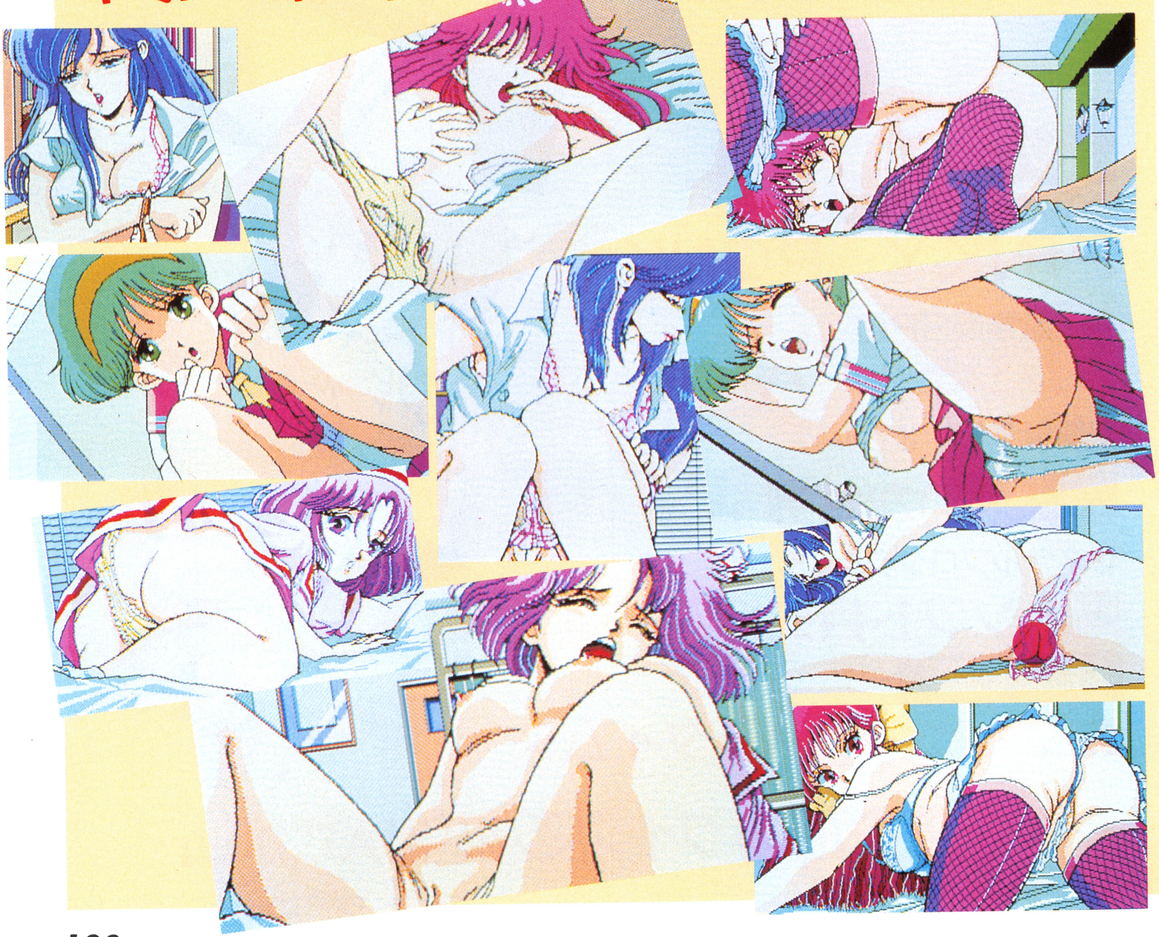
ナンパ＆エッチであ・まーい性活！

大人になればシミジミわかることだが、世の中には純情男の天敵ともいえる、ヤリまくり男ってぇのが存在する。フツーの男が金を使い気を使って女をくどいてるスキに、ヒョイと現れて、ものの数分で女を落としてしまう、とんでもないヤローだ。西にカワイイ女子大生いれば、行ってスカートに手をつっこみ、東にセクシーなＯＬあれば、行ってベッドに押し倒す。甘いコトバと巧妙な作戦で女のパンティをたくみに脱がせ、イカせた女は星の数。あー、そーゆー男に、ワタシもなりたい！

そんなワケで、現実にはとてもヤリまくり男になんぞなれそーもない気弱なキミに、このソフトを捧げよう。出てくる、出てくる、美女５人。女子校生に看護婦さん、風俗ギャルに家庭教師のおねーさま！　彼女たちが、キミのコトバと誘惑テクしだいで、みるみるガードをゆるめていく姿はカイカンだ。そして最後に、思いっきりみだらなポーズで誘ってくれれば、コッチのもんだ。行け行け、ゴーゴー、下半身。キミもきょうから憧れのヤリまくり男の仲間入り。

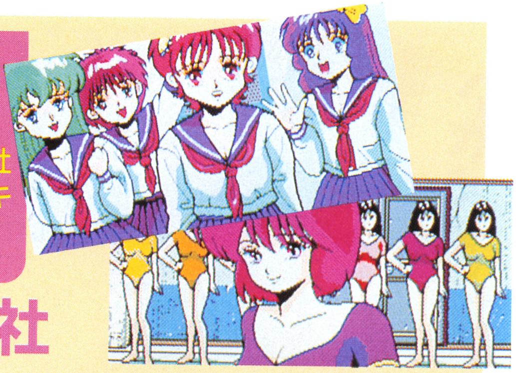
キミにズキズキ♡

ああ情熱の美女百態



エンジェル・ハーツ

ギャグ満載の学園探偵モノRPG。謎の秘密結社セートカーイの正体を暴くべく学園に乗り込むキミを美少女戦闘員たちが待っているぞ。ゴクッ！



学園を支配する秘密結社「セートカーイ」を倒せ！

最近、ＨモノのＲＰＧに、なかなかデキのイイものが増えてきてウレシイかぎりである。とくに、ギャグやパロディをたっぷりつめこんだ色モノならではのノリが好きなキミなら、この『エンジェル・ハーツ』はオススメだ。

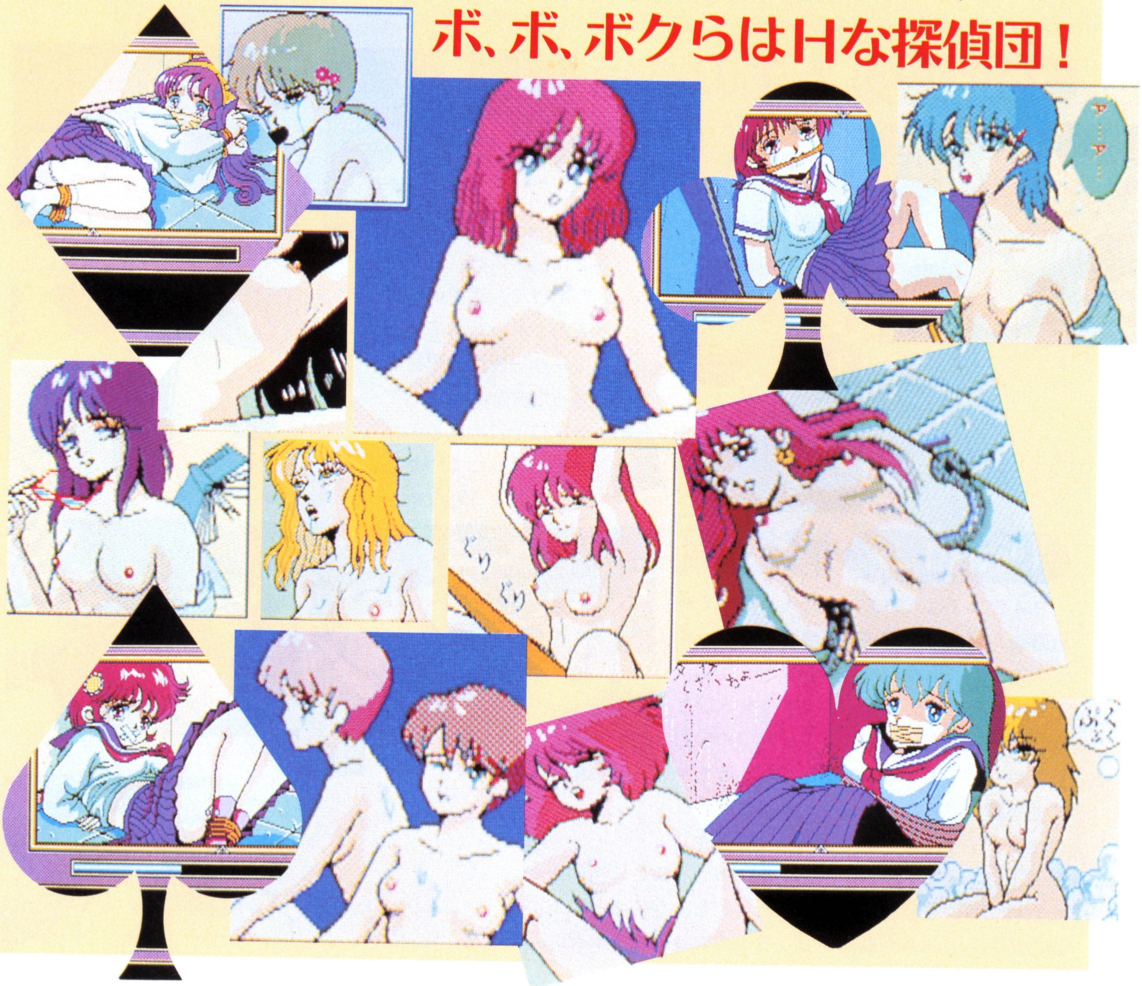
謎が謎を呼び、美少女が美少女を呼ぶ、波乱万丈の学園ドラマ。出てくる女たちをつぎつぎに押し倒してはヤリまくる恍惚の戦闘モードに、つい右手はキーボード、左手はパンツのなかとゆー、情熱的な一夜を過ごしてしまいそうである。くれぐれも、カラダをこわさないよう、注意してほしいぞ。

Ｈゲームのヤリすぎで病気になったなんていったら、キミのおとーさん、おかーさんは、どんなにハズカシイ思いをすることだろう。そんな親不孝を、コンプティークはだんじて許さんぞ！　ま、気持ちはわからないでもないけどね。

そんなワケで、コレは神をも畏れぬ大胆不敵な親不孝ゲームなのである。なんたって出てくる女のコはオイシソーだし、ヤレばヤルだけレベルも上がるし、こりゃも一極楽だわ。ゲームの世界って楽しいよなあ。現実では、こーはいかないもんな。学校でいきなり女のコを押し倒してパンティ脱がせたりしたら、レベルアップどころか犯罪だぞ、ホントに。

でも、イケナイことほどキモチイイのは世の常識。せめてゲームのなかでは、禁断の甘い果実をじーっくり味わおーぜ！

ボ、ボ、ボクらはHな探偵団！



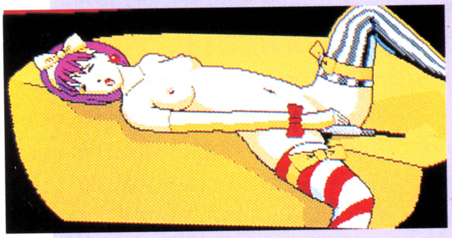


コトバでイカせる日本一の変態男 MSX2版の3部作で登場だ！

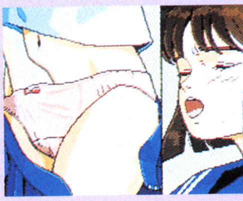
韋駄天いかせ男

狼に育てられ、ブラジルの農園で働いてるところを巡業中の韓国人プロレスラーに見出されて日本にやってきたとゆー、なんともゴーカイな経歴を持つ「いかせ男」。彼はコトバだけで女をイカせる、強烈なワザをもっているのだ！

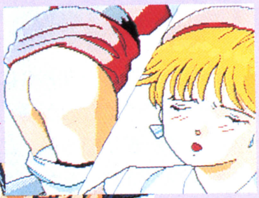
PART 1 麦子に会いたい



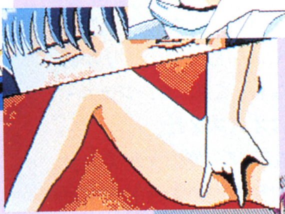
◀これがターゲットの麦子。マイクでオナる姿がイイやね



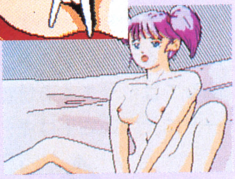
▲電車のなかでささやくだけで女子高生もこのとーり



▶エレベーターガールだって、いかせ男にかかれば、ヒトタマリもありませんや



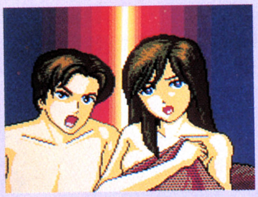
◀コトバ攻撃のトクイないかせ男の究極のテレフォンセックス



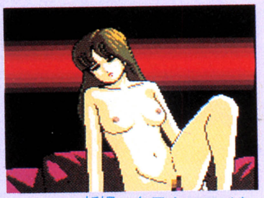
▶イタズラ電話で思わずイッちゃう女のコ。あやかりたい！

んなワケで、キミは「いかせ男」になりきって、出会う女をつぎつぎにコトバでイカせなくてはいけない。○○を○○で○○させる、という3つのワードを組み合わせ、ひたすらヒワイにカゲキに女の子のボルテージを上げていこう。うまくハマレば女はたちまちキミのドレイ。思いのままに乱れるぞ！　最後の標的はアイドル麦子。イヤらしいコトバの連続攻撃で、イカせまくるのだぁ！

PART 2 人生の意味



◀新婚初夜のベッドにいかせ男が……



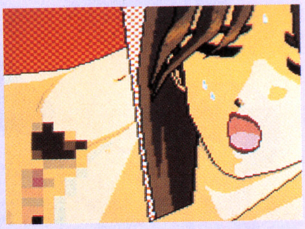
▲新婦の冬子をヒワイなコトバでセメまくり…



▲主人公の満里亜2世は知的な美人ニュースキャスターなんだけど……



▶こ〜んなみだらな姿であえいだりするワケやね。女ってケダモノだ

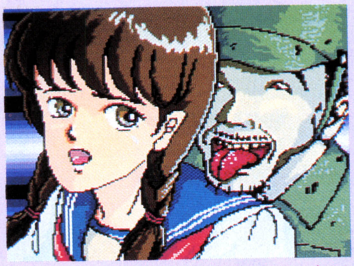


▶ついに冬子はコーコツの表情。ああ、イケナイわ♡

さて、PART2の主人公は、麦子の姉の満里亜2世。じつは彼女の母親、岡崎冬子は、新婚初夜のベッドに「いかせ男」に乱入され、トクイのコトバ攻撃でイカされたあげく、満里亜2世を身ごもったのである。こーゆー出生の秘密をもった彼女は、はたしてシアワセになれるのだろーか？　つくづく心配してしまう私なのだ。

PART 3 戦後編

PART3は、いきなり時代かわって終戦直後。闇市にたつ15才の売春少女、若き女代議士、芸術家Tと心中をはかった女、そして上野の森の男娼…さまざまな人びとが「いかせ男」と出会い、人生を見つめなおしていく。…てぇなコトをいうと、むちゃくちゃ重い話みたいな気がするけど、そこはホレ、やっぱHソフトである。むずかしいコトは考えず、ひたすら相手をイカせることに情熱をかたむけよう。グラフィックもきれいだし、なによりコトバ遊びのおもしろさが新鮮。Hソフトのニュータイプだ。



▲おおおっ、いたいけな美少女にイタズラするスケベおやじ。まっ赤な舌がイヤらしいぜ



▲薄幸の混血少女の涙のものがたり…



▶なぜかダザイさんまで登場。日本一の人間失格男を、いかせ男は救えるのだろーか？

●PINKY☆PONKY／エルフ☎03-323-9601／PC9801シリーズ／6800円(税別) ●エンジェル・ハーツ／エルフ／PC9801、8801シリーズ／5800円(税別) ●韋駄天いかせ男／ファミリーソフト☎03-924-5727／MSX2、2＋／6800円(税別)

ゼネラルプロダクツの同人ソフト自由自在

その2 お色気ムンムンでゲロゲロの巻

さあ大不評にも負けない第2回めの始まりだ！　まだぜんぜんソフトが送られてこないので、ファミリーソフトから出てる"同人ソフトセレクション①"を紹介するぞ。その上、神をも恐れぬランク付けもしてしまうのだ。わはは。

さて今回のソフト群だが、紹介版ということなので、基本的にすべてダイジェストで収録されている。そういう訳で、この評価が必ずしも正しいとは限らないのだが、一応の指針とはなるだろう。

傾向としてはやはりパズル、アドベンチャー、そしてゲーム（カード物等）が中心で、なぜかリアルタイムのアクションゲームは皆無だった。すべて88版であるので、ディスクアクセスが遅いのは(こう書くとたいしたことはないように感じるかもしれないが、いや本当に地獄のように遅いのまである)、しかたがないことなのだろう。しかし、ゲーム内容、グラフィック等はすでに一定の水準にまで達しているので、あとは速さを競うだけだ。プロ作品まであと一歩だぞ。

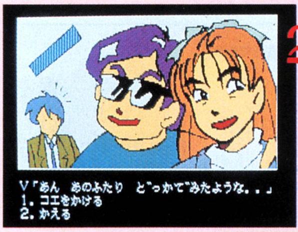
今回のベスト9＋1

順位	タイトル	ゲーム性	エロ度
1位	Mantal-X	★★★★★	★
2位	彼と2人のスカイライン	★★★★	★★
3位	這いよる混沌	★★★★	★
4位	X-〈IKS〉	★★★	★★
5位	とどのつまりの「H」ディスクゲーム	★★★	★★
6位	Last piece part I	★★★	★★
7位	ハンターカード	★★★★★	★★
8位	CALVERD	★★★	ナシ
9位	おちゃっぴープリンセス	★	★
番外	セクシーメモリー	ゲロゲロ	ゲロゲロ



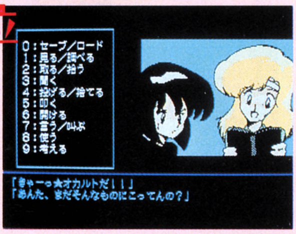
1位

いうなれば"ジャンケンRPG"。演出もうまいしグラフィックもGOOD。でもなによりよいのは音楽。耳からの演出を考えるなんて、プロでもナカナカできないよな。ゲームシステムもうまく考えてあるし、文句ナシのNO.1だ！



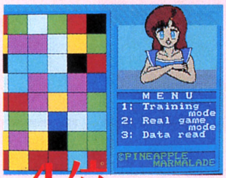
2位

芸能物アドベンチャー。画面切り換えにちょっとした芸も有りマス。ただ非常にカンタンで、まるで紙しばいなのは最近の流行なのかな



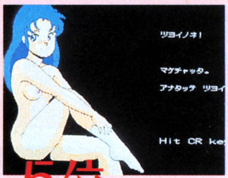
3位

いやありっぱ。映画を十分に意識した演出は効果を上げている。ただ致命的にアクセスが遅い。画面がなかなか進まないってのは映画としては変だからね



4位

排他的論理和ってナニ？　ま、どーでもいいケド、ハードでオモシロイ色合わせパズルだ



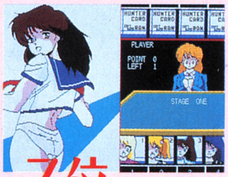
5位

女の子の可愛さ命!!「スピード」いうトランプゲームなんだけど、女の子の可愛さ命



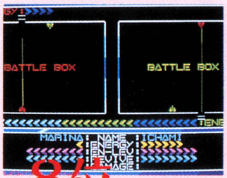
6位

ひとねむりしてはっと気がついてもまだディスクアクセスしてるのが悲しい



7位

マシンロボのレイナちゃんそっくりのコが登場だ！　アニメエイジに贈るポーカーもどき



8位

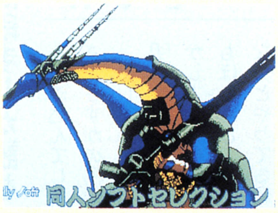
まとも。古い古いアーケードゲームを思い出す。陣取りというか迷路物というか…

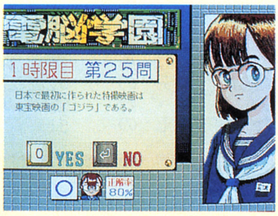


9位

なんとモノクログラフィック。ただそのワリには遅いのがちょっと気になるところかな

ガンガン送ればガンガン載るぞ!!





今回紹介したソフトへのお問い合わせは、ファミリーソフト 03-924-5727（平日の月曜から金曜までの9時から17時 土日、祝祭日休）までどーぞ。

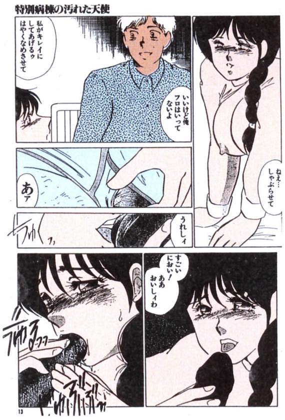
★同人ソフト大募集

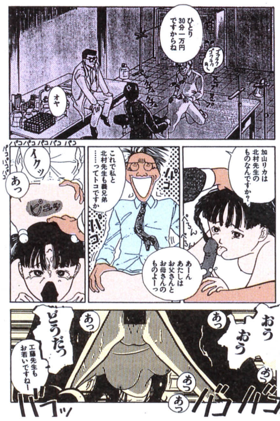
君のソフトの送り先は、〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　角川書店コンプティーク編集部同人ソフト係。待ってるぞい。

上記のソフトはPC8801SRシリーズ／6800円(税別)

同じだ。逆にいえば、それだけ性欲は、外部から刺激されやすい性質を持っているわけである、とこの一編は訴えかけているといえないこともない、こともないこともない（あんまり自信はない）。

この他、『制服はミルク色』には土曜の6時から放映している〝戦隊シリーズ〟のパロなどもある。とにかく、全編にジョーダン感覚があふれていて、楽しめる。







▲▼「コミックフラミンゴ」より。三和出版　300円（税込）

▲▼「コミックフラミンゴ」より。記事等も充実していてエロい

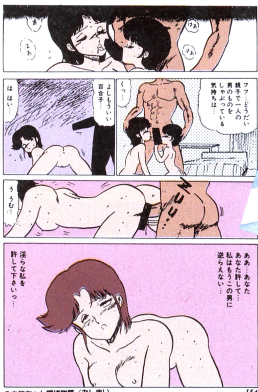
もう一冊のHC『ももいろプリンプリン』は女の子がカワイイ正統派。HC誌「コミックフラミンゴ」は美少女写真も入ったニュータイプの雑誌だ。最後に紹介するのは『美奈子先生の冒険』。人気HC『どっきん美奈子先生』の小説化だ。原作では薄かったストーリー性を強化。さらに1回のSEXシーンで必ず1回カけるという意欲的かつ親切（？）な構成の一冊だ。しかも早漏少年へのアドバイスにもなっている。文学のなかに教育的要素を持ちこんだ、という意味で、極めて日本的な思想を持った小説であるともいえる。

では又来月。



▶竹下凌二『美奈子先生の冒険』白夜書房　850円（税込）





◀▲番外地貢『ろりっこキッス2　ももいろプリンプリン』日本出版社　880円（税込）

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談



初心者はまずP272を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

それがどーした!? 芸能人クリソツAVギャル特集パート2

先々々月ぐらいにこのコーナーで紹介した、「芸能人にクリソツなAVギャル」。あれの大評判に気を良くしてウカレタ吊端は、今月もまた性こりもなく似たような企画をブッ放してみようと、ふと風呂につかりながら考えた。だがしかし、ただアイドルに似てるだけというのも芸がないので、今回は特別に「かわりダネ芸能人クリソツさん大集合」をやることにした。

まずはキレイどころで中村由貴。名前からも想像できるように、この娘は〝斎藤由貴＋中村由真〟のクリソツさんである。本物同志はぜんぜん似てないというのに、ムリヤリひとりの女のコにその両方をブチ込んでしまうAV界の強引さ、さすがの吊端もびっくり。

そしてNo.2は、中森明菜の妹の明穂にクリソツな手塚まゆみ。しかしよく考えてみれば明穂ってのもほとんどAVギャルと似たようなことやってるわけだし、だいたいこのテの顔つきは風俗界にゴマンといるのである。明穂にクリソツだからといって、冷静に考えれば「それがどうした!?」の世界とはいえまいか。ラストは、現在人気急上昇の鮎川真理。こりゃピーターといえよう。



▶中村由貴。おたふくなとこが斎藤由貴似



◀鮎川真理。ピーターのように華麗である



◀手塚まゆみ。明穂と言われて嬉しいか!?

ウヒョヒョよい子タイムス

日本映画の名作も その本質は、H!!

人間には〝五欲〟というものがある。諸君もおなじみの性欲も、そのうちのひとつだ。そして、その根源は、種の保存という、誠にもって崇高なものなのである。

だから、というわけでもあるまいが、性欲をモチーフにした小説、映画等々は昔から多くつくられてきた。それは、ナニもポルノグラフィばかりとはかぎらない。所謂ひとつの名作文芸作品にだって、たくさんあるのだ。

たとえば『生きる』である。これは、なんの生きがいもなく生きてきた市役所の係長（課長だったかもしれない）が、自分がガンで余命いくばくもないと知り、残された時間を精一杯使おうと決意する――という物語だ。と、これだけ書いてしまうと性欲とはなんの関係もないみたいだが、じつはその決意への過程で、係長（あるいは課長）がストリップを見て、いたく感動するシーンがある。忘れていた欲望のひとつを呼びさまされた、という名シーンだ。

で、なぜにそんな映画の話をしたかというと、今月紹介するHCに、その『生きる』のパロディになっている短編があるからなんである。『制服はミルク色』のなかの一編がそれで、市役所の小役人がここではHC誌の編集長に置き換えられていたりするし、そこはそれ、HCになっている。しかし、眠っていた欲望をつき動かすのが性欲であるという点は





▲▶阿宮美亜『制服はミルク色』日本出版社 880円（税込） 大笑いしながら、思う存分カクがよい！ それっ!!

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

イボンヌ木村の 教えてあげる♡

パンツは女の顔である

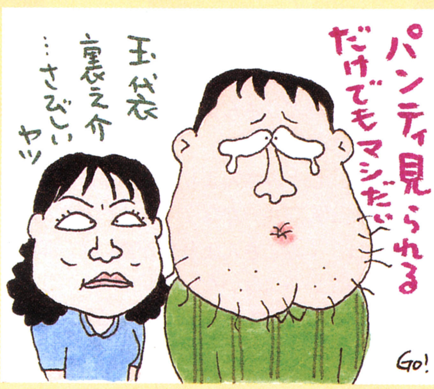
女のことを知りたいなら、まず女の下着から勉強すべきだ、というのが木村の持論である。ご存じのよーに、女の下着の基本はブラジャーとパンティだ。そして、このアイテムのデザインを見れば、女の種類と攻略法がわかるとゆー、とても便利なシステムになっているのである。

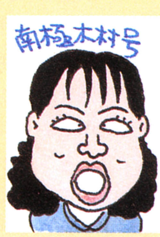
たとえば、スヌーピーやミッキーマウスなどのキャラクターものを好む女。コイツは、基本的にワガママである。こーゆー女には、愛のドレイとなって、ひたすらつくすしかない。ある時は馬、ある時はバター犬。望まれればイチモツで皿まわしくらい軽くこなしてほしいものだ。

つぎにピンクやブルーのパステル花柄派。こいつらはマゾだ。うしろからイキナリ襲いかかっても、けっしてモンクをいわない人びとである。ロウソク片手にピチピチもっこりの革のブリーフなぞで攻撃すると、喜ばれるかもしんない。はいてる自分がハズかしくなければね。

また、白いズロースをはく女。コレは単なるオバハンだ。まちがってこーゆー女をナンパしちゃったら、握りっ屁でもかませて失神させてから逃げろ。

最後にレースやシルクのアダルト路線。これが、いちばんアブナイ。よくてヤクザの情婦、悪くてオカマ。いい女だと思ってナンパして、ベッドに入ったらオカマだった、とゆー突然の不幸に直面する。ムヤミに逆らうとコワイから、素直に身をまかすのがゆいいつの対策である。もう、明るい未来はないと思え。「入れて極楽、掘られて地獄。女とオカマは紙一重」。これが今月の格言だ。

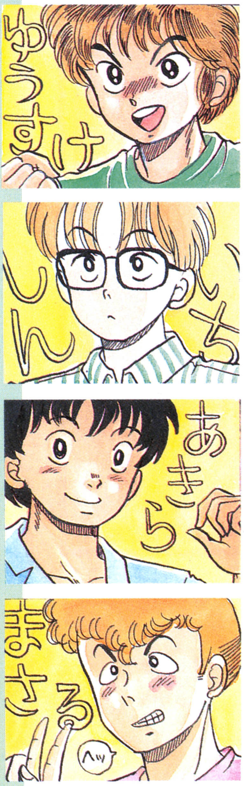


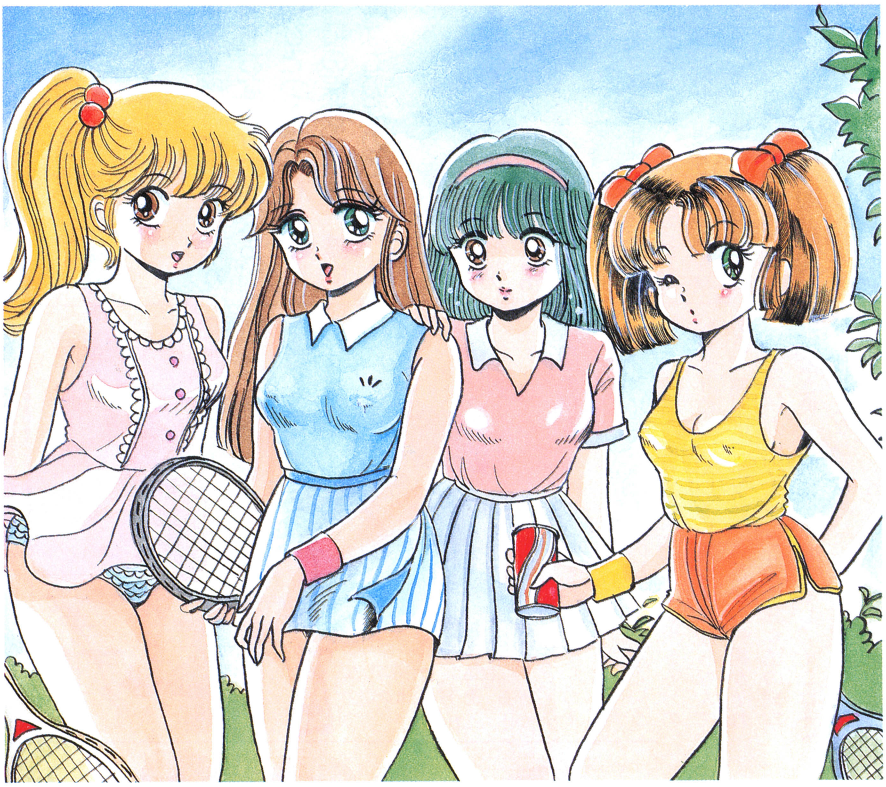


イラスト／中野 豪

プレゼント付

クイズ♡DE H 恋人さがし





★問題

テニスコートに集まった、4組のカップル。ミックスダブルスの合間に、男の子たちに自分の彼女のことを話してもらいました。4人の話をよく聞いて、どの女の子がだれの彼女かを推理してみよう。

サテ、それでは質問。しんいちの彼女は、どんな色のテニスウェア（上着）を着ているでしょうか？

★応募の方法

ハガキに「クイズの答え（ウェアの色）と、福袋の感想、おもしろかった記事とつまらなかった記事を各1つずつ、キミの持っているパソコンの機種名」を書き、『コンプティーク編集部・福袋クイズ係』まで送ってください。キミの住所、氏名、年齢、職業も忘れずに！　クイズの正解者のなかから抽選で7名様に、「韋駄天いかせ男」88版ほか、今月号で紹介したHソフトをプレゼント。締め切りは7月7日、当選者の氏名は、9月号のこのページで発表します。さくさく応募してね。

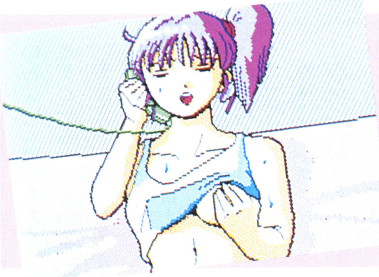
★証言

ゆうすけ… ぼくの彼女は、みどりさんより大きくてイチバン顔のカワイイ女のコです。

しんいち… ぼくの彼女は、ひとみさんより小さいよ。下着の色は、今日はたぶんブルーかな？　よくわかんない。

あきら…… ぼくの彼女は、くみこさんより背が高いよ。同じ色のウェアを着ているコはいないね。

まさる…… 彼女と同じ色のウェアを着てるコがいるけど、でもやっぱりオレの彼女の方があの色は似合うね。



☆賞品

今回紹介した、Hソフト・Hコミックのどれか1つを7名様にプレゼント!!　ドンドン応募してね。

当選者発表

5月号クイズの当選者は、以下の5人に決定!!　PRAYER（岡山）、MIAMI（新潟）、米山輝（静岡）、佐藤崇（宮城）、坂本英樹（長野）オメデトウやんした！

 イラスト・天神里恵／ゲームデザイン・たぐちちから


SPIRITS
今月のSpecial
ロッパートレンディ
4段活用法
(×68000)
©1989
Charlie

X68000

今月はロッパーの可能性を追究する特集つきだ。
ゲーム以外にもこんな世界があるんだぞ!

今月のSPECIAL

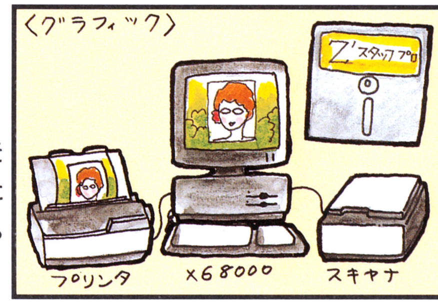
ホビーとしてはどんなことができるのか? 最新ハード情報も盛りこみながらそこんとこに迫ってみました〜っ

ロッパートレンディ4段活用法!

ザ・グラフィック

アートがしたいなら

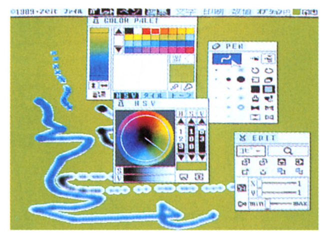
画面をキャンバス、マウスを筆に、自由に世界を表現したい。そう思ったキミはコレだ。



それは○(マル)から始まったのだ

代表ツールソフトとしてとりあげたのは『Z's STAFF PRO-68K』。データーの互換性から考えても、絶対これがオススメだね。

まず絵心のない人は、単純な図形を組み合わせて遊んでみるのがいいんじゃないかな。それに多彩なカラー機能を使って色をのせれば、ジャ〜ン、ウォーホルも真っ青なモダンアートの完成だ。芸術はバクハツだ! シロウトと開き直ってチャレンジしようぜ。



◀様々なウインドウを開きながら"ゲージュツ"中の図

ねがいましては **総経費**

¥123,800也

24ドット熱転写カラー漢字プリンタ	
CZ-8PC3	65,800円
Z's STAFF PRO-68K Ver2.0	58,000円
〈追究するなら〉	
カラーイメージスキャナ	
CZ-8NS1	188,000円

イメージスキャナ利用



▲アイドル担当塚田氏の秘蔵スナップをちょっと拝借して…

グラデーション



POP調



◀▲スキャナとこの2点はイラストレーターの作品。アート感覚さえあれば、こんなカラフルな絵も数時間で完成する

イラスト/渡辺天留子

※表示価格はすべて税抜きです

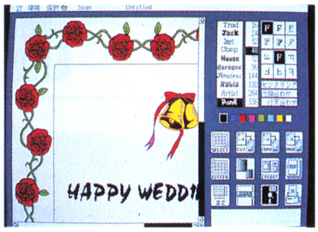
プライベート・プリント

なんたって実用第1って人には

ゲージツにはキョーミないけど、かわいいカードや年賀ハガキには凝ってますって人は、これなんかどう？

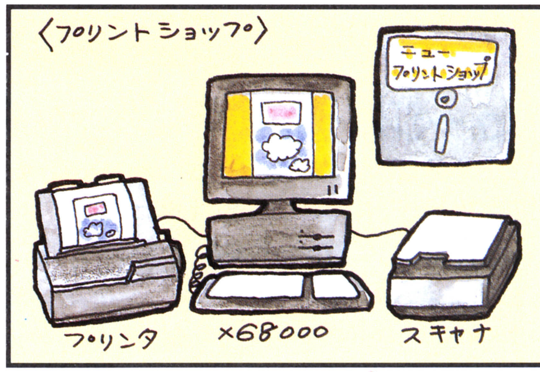
暑中見舞からクリスマスカードまで

　絵を描くグラフィックソフトとちがい、飾り文字やイラストが何種類も用意されていて、組み合わすだけでカンタンにオリジナルカードなどがつくれちゃうのがこのソフトのスゴイとこ。
　フリーで描く機能はあるけど、あくまでもベースは実用第１主義。いかに手間をかけないで見栄えのいいものをつくるかということに徹しているんだ。
　家に１本あれば、子供から大人までいろいろ利用できそう。



▲拡大しても線がシャープなとこに注目


▶描いておいた絵を自由にレイアウト。スキャナにも対応してる



画面イメージそのままにプリント



私がつくりました♡

　右上のハガキとポスターの作者はシャープの石井さん。社内でイベントがあるごとに利用しているそうで、これもサッと説明しながらつくってくれた。
　「細かいこと考えなくていい」とこがお気に入りとか。


◀自作を手にニッコリポーズの石井さん

ねがいましては 総 経 費

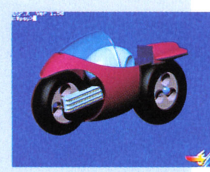
¥85,600也

24ドット熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC3……………………65,800円
NEW Print Shop PRO-68K
CZ-221 HS……………………19,800円
〈レイトレースの場合〉
数値演算プロセッサボード
CZ-6BPI……………………79,800円
1MB増設RAMボード
CZ-6BEI……………………35,000円
彩crone 68K……………………58,000円
C-TRACE68……………………68,000円

レイトレース

やりたい人はココまで

　ここまでできたらつぎはCGだ。それも３Dイラストに挑戦ってなら『彩crone(サイクロン) 68K』か『C-TRACE(トレイス) 68』を試してみよう。ただし金はかかるぞ。


▲写真のようなリアリティあるレイトレース

ハード&ソフト〈グラフィック編〉

★カラースキャナ



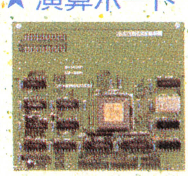
●カラーイメージスキャナ
●シャープ
●CZ-8NSI
●188,000円
●最大Ａ４原稿を読み取りできる。RS-232Cケーブル付き

★カラープリンタ



●24ドット熱転写カラー漢字プリンタ
●シャープ
●CZ-8PC3
●65,800円
●はがきへの印字も可能

★演算ボード



●数値演算プロセッサボード
●シャープ
●CZ-6BPI
●79,800円
●コプロセッサMC68881（クロック16MHz）を搭載

Z's STAFF PRO-68K Ver.2.0



●ツァイト
●58,000円
●イメージユニット、スキャナにも対応。プロも使ってるグラフィックツール。初心者でも安心

NEW Print Shop PRO-68K



●シャープ
●CZ-221HS
●19,800円
●だれでも簡単に美しいハガキやカードなどが作成できるポップアーツール

C-TRACE(トレイス) 68



●キャスト
●68,000円
●光の反射、屈折をリアルに再現し、建築シミュレーションなどに向いてる本格派ソフト

彩crone(サイクロン) 68K

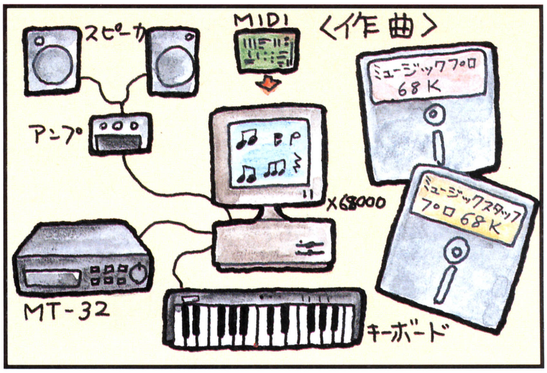


●アンスコンサルタンツ
●58,000円
●初心者にも分かりやすいレイトレース作成ソフト。美しい画像がつくれる

問い合わせ・シャープ☎03-260-1161●ツァイト☎03-299-0461●キャスト☎03-705-0656●アンスコンサルタンツ☎092-522-6347

ミュージシャンになりたいなら

バンドを結成しなくても、パソコンがあれば、たったひとりでバリバリの演奏ができてしまうのだ！



キーボードを打てば画面に音符が……

「X68000を持っているから、ミュージシャンになろう！」なんて考えている人は、ちょっといないと思う。しかしX68000があれば、ミュージシャンになれる可能性はあるんだ。それにはまず、MIDIインターフェイスボードとMIDI音源モジュール（ローランド社製のMT－32がオススメ）を接続しなくちゃならない。そうそう、音を出すために、ラジカセやステレオも必要だ。このほかに、MIDI対応のキーボード（鍵盤）があればもっといい。こういったハードとは別に『MUSIC PRO-68K』などのソフトも用意しないといけないんだから、いやはや、ミュージシャンをめざすのもラクじゃないよねえ。おっと、その前に、音符を読める程度の音楽の知識がなくっちゃ…。
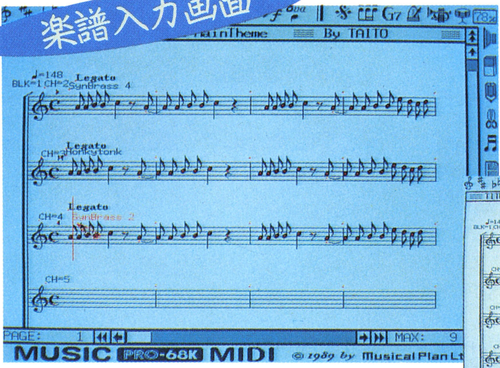
金銭的な問題がクリアできて、これらの品物がそろうのならば、キミの音楽生活はバラ色になるだろう。なにしろ最大16パートも使うことができるうえに、音色も豊富。イマジネーションが無限に広がるはずだ。どちらかというと、もてあましてしまうくらいだと思う。エディタで楽譜を入力したり、MIDI対応楽器（キーボードなど）による演奏をそのままデータとして記録したりして、音楽を築きあげていく。キミの音楽センスをフル稼動させ名曲をつくって、プロの世界に殴り込みだっ！

音楽演奏画面

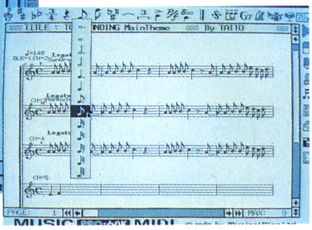


◀MIDI楽器を使って演奏したデータを、自在にコントロールできる

楽譜入力画面



▲最高8パート分の楽譜を並べることができる

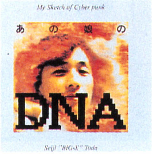


▼ワープロで字を打つように、音符を並べて楽譜を書いていく

オリジナルアルバムがロッパーで聞ける！

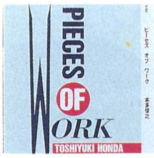
前述のハードひとそろえと、『Music studio PRO－68K』というソフトがあれば、右のようなオリジナルアルバムを聞くことができる。このアルバムに収録されているのは、曲のデータ。データをいじれば、音色やテンポなどを自由に変更できるのだ。

戸田誠司 ソングファイル ～あの娘のDNA～



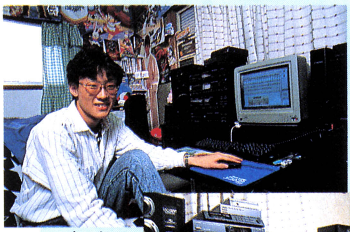
▲SF－004 全10曲 ¥5,800

本多俊之 ソングファイル ～ピーセズ・オブ・ワーク～



▲SF－003 全8曲 ¥5,800

ボクがつくったョ！





◀▶これが猪腰くんのハード。なかなかの充実ぶりだ

猪腰浩司くん（20歳、学生）は、ゲームミュージックが好きで、雑誌などに掲載されている楽譜を入力したり、譜面のないものは、自分で音を拾って入力し、演奏を楽しんでいる。音色やテンポなどを自由に変更して、自分なりのアレンジをできるところが魅力だそうだ。最近は、パソコン通信でMIDI用のデータをやりとりするようになったとか。

ねがいましては 総 経 費

¥243,600也

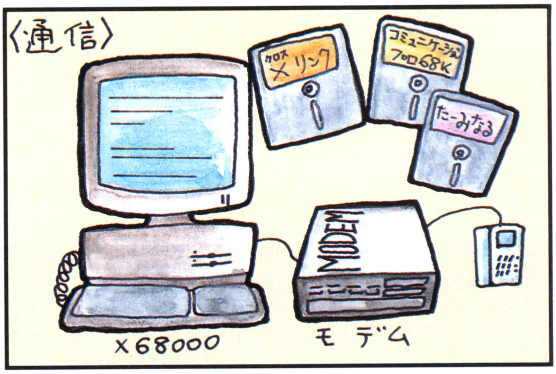
MIDIボード CZ-6 BM1……26,800円
ローランドピアノ KR33……127,000円
音源モジュール MT-32……64,000円
Musicstudio PRO-68K ……25,800円

 ※表示価格はすべて税別です

パソコン通信

友達の輪を広げるなら

いま、時代はなんと言ってもパソコン通信！　時代の最先端を駆使して友達を増やすのが最高のオシャレ！



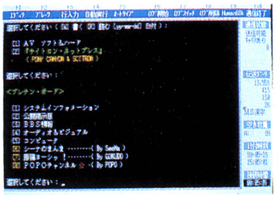
モデムがあれば今すぐOK

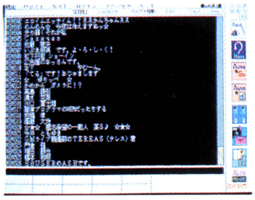
パソコン通信といっても、そんなに難しく考えることはない。モデムに通信ソフト、そしてX68000（これが一番重要？）があれば、今すぐにだって、パソコン通信を始めることができる。接続の方法なんかは、だいたい通信ソフトのマニュアルに詳しく書かれているので、そっちを参考にすればＯＫ！

さあ、接続を終えたら、さっそくＮＥＴにアクセスしてみよう。うまくつながれば、キミが今まで見たことのない不思議な世界が広がるはずだ。フリーウェアのソフトがいっぱいのＰＤＳ、見知らぬ人とリアルタイムに会話をすることのできるチャット。アクセスするＮＥＴによって多少のちがいはあるけれど、上のふたつはどこのＮＥＴに行っても、だいたいはある。いろんなＮＥＴにアクセスして、友達の輪を広げよう！



◀自動アクセスを使えば、ログインもカンタン！


▶ネットによって得られる情報もさまざま


▶たくさんの会員と、知りあいになれるチャンス

ねがいましては　総　経　費

￥69,600也

モデムユニット　CZ-8TM2 ……49,880円
Communication PRO-68K
CZ-223CS ……………………19,800円

―X68000の未来は明るさ120W―

特集はどうだった？　キミの部屋にあるX68000が、ゲームばかりのメカじゃないことを少しは分かってくれたかな。でも活用法がコレだけと思ったら大まちがい。ほかにもまだまだたくさんあるんだ。

ビデオ画像を取り込んでビデオアート、ＦＡＸボードを入れてファクシミリへ直結送信、会計ソフトを利用してのスモールビジネス……と４段どころか５段、６段と限りない可能性を秘めている。

ハード＆ソフト〈ミュージック・パソコン通信編〉

★音源モジュール

●ローランド
●音源モジュール　MT-32
●64,000円
●低価格ながら機能十分。『ミュージくん』の音源としても有名だ

８パート＋リズムセクションを同時発音できるから、これ一台で厚みのあるサウンドを演出できる



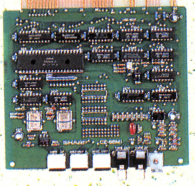
★電子キーボード

●ローランド
●ローランドピアノ　KR33
●127,000円（専用スタンド付）
●ＭＩＤＩ端子付きで、電子楽器同士の演奏も楽しめる



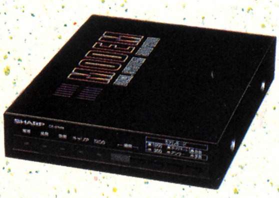
★ＭＩＤＩボード

●シャープ
●ＭＩＤＩボード　CZ-6BMI
●26,800円
●ＭＩＤＩ機器とX68000との橋わたしをするハード



★モデム

●シャープ
●モデムユニット　CZ-8TM2
●49,800円
●やっぱり同メーカーじゃなきゃ。というこだわり派にオススメ！



MUSIC PRO-68K


●シャープ●CZ-247MS●28,800円●楽譜入力中心のソフト

Musicstudio PRO-68K


●シャープ●CZ237MS●25,800円●手弾き入力中心のソフト

た～みのる


●エス・ピー・エス●12,800円初心者向けの簡単操作がウリ！

XLinK PRO-68K（クロスリンク）


●シスポート●19,800円●マウスで操作できるターミナルソフト

Communication PRO-68K


●シャープ●19,800円●初心者からマニアまでの幅広いニーズに対応

●問い合わせ：シャープ☎03-260-1161　●エス・ピー・エス☎0245-45-5777　●シスポート☎07746-3-1131

ロッパー

X68000

今月のGAME SOFT

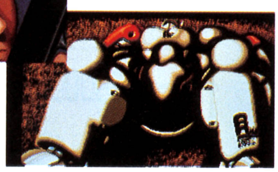
グラフィックや作曲でヘビーになった頭のなかをスカッとさせるにはゲームがイチバン。とくにアクションものが今月は旬だぞ。

チャンバラ・バトルが光る!

GENOCIDE

ジェノサイド

ズーム☎011-613-0191／8800円(税別)

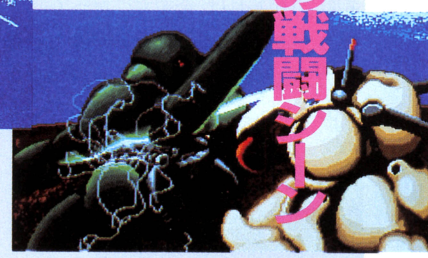
◀▼竜ヶ崎と彼が乗り込むバトルロボットだ

新顔ソフトハウスZOOM(ズーム)のデビュー作品。

22世紀を舞台に、人類虐殺プログラムを進行させる超ニューロコンピュータ「MESIA」と、それを阻止する主人公・竜ヶ崎の戦いを描く、バトルアクションゲームだ。ライトサーベルを使った迫真のロボットバトル、面クリアごとに明かされる謎、独特の質感をもったグラフィックといい、スタッフのリキがデモからも感じとれるね。

迫力120%の戦闘シーン

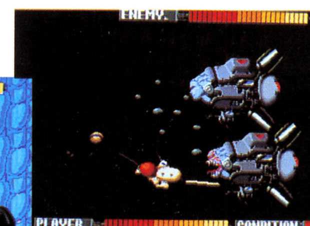




戦闘をデモ画面シーンでまとめてみるとこうなる。右に左にバッサバッサと斬りまくれ!

▼スクロールは非強制型。動きに制約がないので自由に動きまわれる





▲5シーン全15面の構成。こんなデカキャラがどんどん襲ってくるとか

ライブラリーにぜひ加えよう

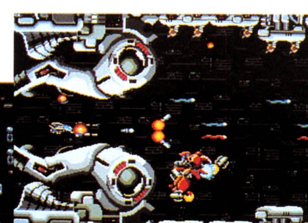
R・TYPE

アール・タイプ

アイレム☎06-535-4888／7800円(税別)

移植されるという話がでてからホント長いこと待たされたけど、シューティングの巨星(オッとほめすぎか)がついに発売された。グラフィックについては、以前紹介したときよりさらに手が入り、より美しく、グロくあがっている。最終面まで知っているんだけど、やっぱり手がのびるのはナゼ?

▼この面ではバックのライトがピカピカ。思わず見とれてやられるなよ

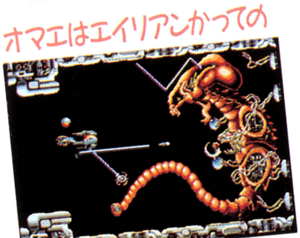



▲メカっぽい乾いた質感と、内臓グロ感覚を合わせもつグラフィック

ニクミきれない敵キャラ大集合

もーあちこちで言いつくされたことだけど、『R－TYPE』の売りはなにをおいてもキャラの秀逸(しゅういつ)な動き。そこで各面から「これはエグイ」というみなさんに登場してもらいましょう。ニクい敵キャラとはいえこれだけ個性的な顔を持つ方々。思わず「いよ～千両役者」と声をかけたくなっちゃうぜ。

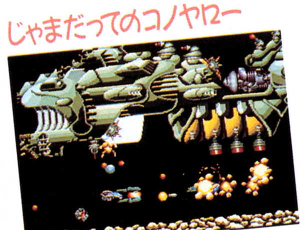
オマエはエイリアンかっての



合体したってダメなんだろう



じゃまだってのコノヤロー



こんなヤツに喰われたくねー



シューティングとRPGが合体！

スタークルーザー

アルシスソフトウェア☎0956-22-3881／8800円（税別）



▲素粒子砲が命中！　敵のスピーディな動きには驚くね

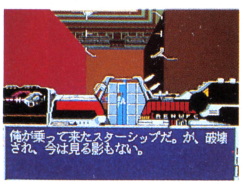


◀宇宙空間ではレーダーと機体表示がたより

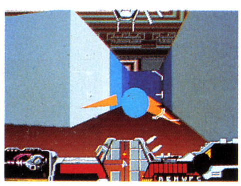
グイグイ引きこまれるストーリー

いきなり訂正。前号では「シューティングゲーム」と書いたけど、プレイしてみてわかった。こりゃアクションＲＰＧだね。それもストーリーはスペースオペラ調でかるいノリ。スタートの敵要塞脱出から宇宙シーンまで、あれよあれよっていうまに進んでいく。

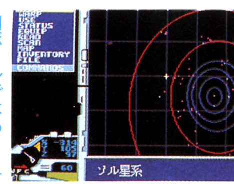
敵はここ数年、各星系を暴れまわっている謎の軍事組織ボイド。主人公のキミは、連邦政府がかけた賞金を目当てにボイドを狙う賞金稼ぎブライアン・ライトだ。船のパワーアップや情報集めはよくあるテだが、動きのいい３Ｄアクションがいい味を効かせている。



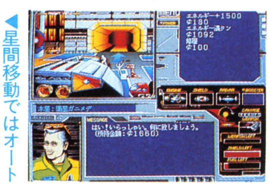
◀ゲロゲロ。どうやって脱出するんだよ



◀ボールではありません。立派な敵で～す



◀星間移動ではオートモードをどんどん使え



◀エネルギーを入れたら金がなくなるなぁ

ゲーム中に出会うキャラクターたち

宇宙港やパーツショップの受付、はたまた道にポツンとひとりで立ってるアブナイ子。ゲームを進めていくといろいろな人物と御対面する。もちろん大切な情報を教えてくれるヤツの話にはじっくり耳を貸さなぁアカン！

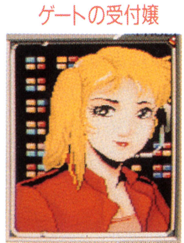
主人公ブライアン



仲間の賞金稼ぎ



ゲートの受付嬢



ショップの店員



バーのマスター



道に立つアブナイ女



It's New

A-JAX

エー・ジャックス

コナミ☎03-264-5678／価格未定

シューティングの革命児ついに登場

A-JAX――それは国連のトップシークレットに属する特殊戦闘部隊。地球外生物（エイリアン）とそれが操る超大国軍を相手に、全世界の運命を背負って戦う彼らをそう呼ぶのだ。

と書けばもうおわかり３杯、３時のオヤツは文明堂。ゲーセンで圧倒的支持を得たアノ『A-JAX』のロッパー移植版なのだ。売りの回転拡大・縮小機能を搭載してアノ迫力満点の２Ｄ・３Ｄバトルを忠実に再現してくれるらしい。

発売時期はまだ未定だが、コナミ初のロッパーソフトだし、どんなものがでてくるか楽しみだ。新情報が入ったらすぐ知らせるぞ。





▲アーケード版にどこまで迫れるか、完成が楽しみな『A－JAX』



◀これがロッパー版タイトル。う～ん、そそってくれるじゃない

ARCADE

『ロンパーズ』クリアしたぞ！ ってのが最近の戦績。じっくりハマれるゲームを、夏に向けて探してみよう！

アーケード

ルーカスをプレイする

WILLOW ウィロー



ジョージ=ルーカスの話題の映画が、ゲームとドッキング。ファンタジーの本格派だ！

聖なる赤ん坊「エローラ」を邪悪な魔女から守るため戦え！

映画を観そびれたもんで、ビデオを借りて観た「ウィロー」だけど、さすがルーカス、いつもサムシングニュー、ほかの作品とはまたひと味ちがった世界を見せてくれたのね。

で、こちらゲームの『ウィロー』は、その映画の大筋の流れに沿ったストーリー進行。闇の女王「バブモーダ」が、平和の女王となる聖なる赤ん坊「エローラ」を殺そうと魔の手をのばす。このバブモーダを倒すために選ばれた若者こそ「ウィロー」その人であった。彼は戦士「マドマーディガン」とともに、さらわれたエローラを救うために戦いの旅に出る。

ステージは6つ。プレイヤーはステージごとに、ウィローとマドマーディガンを交互に操作する新方式だ。

ウィローの魔法と、マドマーディガンの剣が平和を呼ぶ！



▲女王バブモーダの魔の手から聖なる赤ん坊を守れ



▲ウィローとマドマーディガンとの劇的な出会い

オリジナル映画そっくりのビジュアルシーン

ＣＰシステムの機能をフルに使った、ステージごとに出るビジュアルシーンも、注目ポイントだ。「あっ、この人映画に出てた…」と叫んじゃう!? 観てない人はビデオ屋へ



▲マドマーディガン。映画にある女装シーンがないのが残念!?



▲森の妖精・チェルリンドリア。美人だわね



▲魔法をかけられていた不幸なひと、フィン=ラジール



▲バブモーダとの戦いをウィローたちに託す老騎士



▲こいつが女王である。いっちゃん悪いヤツである

剣と魔法の世界――2人のプレイヤーを操作



平和を愛する若者 ウィロー・アフグット

１面と３面はウィローの出番。魔法を駆使して、バブモーダの手先の魔物をやっつけるのだ。

通常はマジックボールを発射するが、ボタンを押し続けて気合をためると、月光・竜巻……などの魔法を使うことができる(魔法はショップで買おう)。

敵キャラも魔法で攻めてくるヤツが、多いぞ。ショップで新しい魔法を買って。パワーアップして応戦しよう!!



▲ああっ吊り橋から落ち……でも、下に足場があったのだった



▲ジャンプで攻撃をかわせ！スライディングもできるよ



▲３面のボスとの対決。パワーアップしてないとかなり苦しい



勇敢なる戦士 マドマーディガン

２面と４面はマドマーディガン。持ち前の剣の腕で敵をけちらすのだ。

彼も、ボタンを押し続けることによって、ため撃ちができる。また、ショップでより強力な剣を買ってパワーアップしないと、先の面の突破は困難だ。

ライバルでもある敵の武将・カエールとの一騎打ちが待ち受けているぞ!!



▲前後から、上から、敵が襲う。緊迫のチェイスシーン



▲ドラゴンの炎には要注意だ！こっ……後頭部が熱い



▲映画ではなかった、女戦士・ソーシャとの対決。油断するな

そして 最後の対決が迫る!!

宿敵・カエール



▲マドマーディガンの相手は、敵将カエール。最強の武器をもって、因縁の対決にのぞめ!!

魔女・バブモーダ

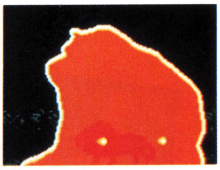


▲ウィローとバブモーダ、いよいよ決戦！強力な魔法のぶつかり合いが始まる!!

デカキャラに巨大変身!



◀こんなちっちゃい「人喰い犬」が、魔法使いと合体して……



▶おおーっと、このシルエットは巨大化の前兆かあーっ！



◀はっきし言って狂暴だあっ！でもたいして強くないのである

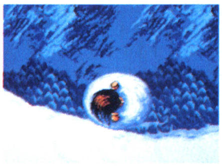
ボーナス面だっ！



◀ソーシャを倒したあとは、ソリに乗ってゴールド集め！



▶スピードは上がるし、お金はたまるし、もう超エキサイト！



◀……と調子に乗ってたら……。べつにミスにはならないよん



たの第一印象

映画のウマ味をおさえた構成と、それを盛り上げる美しいビジュアル、ボリュームのあるGMは〝ぐっど〟である。映画になかったシーンが用意されているのも、ゲームならではのポイントだ。

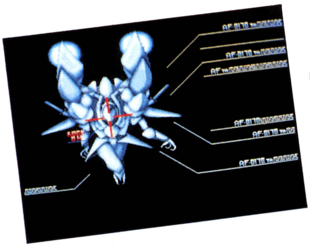
難度はズバリ〝特Ａ級〟。とにかく敵が硬く、また動きも巧妙なので、１面からかなり苦しめられる。中途半端な姿勢では、まず攻略はムリ！

「進化するゲーム」がオモシロイ!?

アクトフェンサー



『ダーウィン4078』『SRD』に続く、マイキャラが進化&退化するゲームの第3弾が登場！　今度の敵は、かなり気色悪いのがゾクゾクわいて出てくるゾ……!!

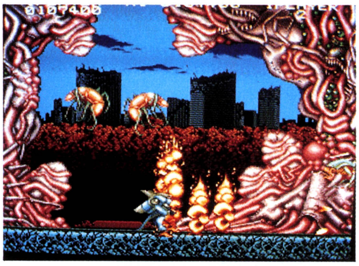


奇形生物の汚染を食い止めろ!!

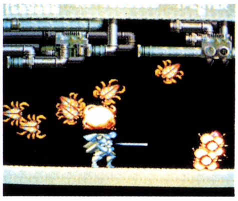
実験中のバイオ兵器を輸送していた軍輸送機が、人為的ミスにより、工業先進国の首都に墜落した。あらゆる生命体に寄生し、遺伝子を増殖して、異形の生物を発生させてしまうこの兵器。このままでは人類は壊滅してしまう！

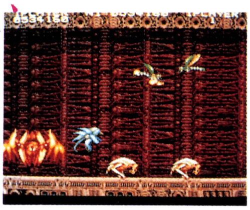
そこで出動したのが、実験中のサイバー兵器「SCI—VAX（サイバックス）」なのである。

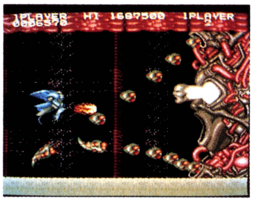
5つのステージには、狂暴な異形の生物たちが群れをなしており、エリアを支配するボスがそれぞれ待ち構えている。進化アイテムを取って進化（パワーアップ）し、ジャンプやホバリング機能のテクを活用しながら、増殖体を破壊せよ!!


▲木のようにそびえ立つ巨大生物……！


▲2面のボス。中央部を破壊したあと……!?


▲暗闇からわいて出てくる、ザリガニのよーなヤツら


▲時間がたつと「チワース」と出てくる、永パ防止くん（左）



▲5面の中ボス。目玉から出るのは……人面疽(じんめんそう)くんかぁーっ!?

これが究極進化形態だ！


ナッツ

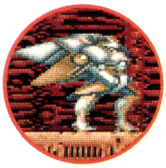
ゲームスタート時の形態は「シス」。敵を倒すと出現する青ボールを取ると、写真のように進化していく。攻撃を受けると「ナッツ」まで退化し、再び攻撃を受けるとアウトだ。——また、時間による退化を遅らせる赤玉もある。

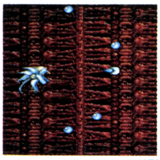

シス
→

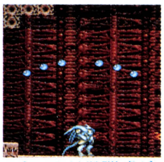
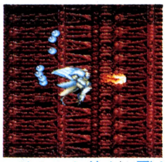
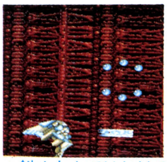
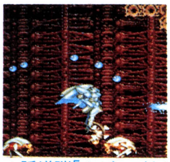
シフォン
→

イクス
→

ベネブ
→

アレス
→

ザクロス


▲スタート時の初期装備。バウンド弾「クラック」
→

▲斜め下に拡散する弾、「フレイン」を発射
→

▲上への拡散弾、「ギャレット」を発射する
→

▲後方から前方へ飛ぶ、「ギア」
→

▲斜め上方ではじける、「ラックショット」
→

▲誘導弾「ナビ」。敵をバシバシ狙い撃ちだ！

キミはもう天下をモノにしたか!?

天地を喰らう

すでにゲーセンでもおなじみ、カプコンのCPシステム第4弾の作品だ。本宮ひろ志の原作をもとに構成された、男たちの戦いのドラマをつづっている!!



黄巾賊を討伐し、目指すは敵将・董卓(とうたく)なり!!

このゲームをプレイする上でポイントとなってくるのはナニか？　単にボタンを連打しているだけでは、ただのチャンバラごっこにしかならないのだ。



◀このダイナミックなビジュアルが、大きな魅力なのである



▶武器弾3個を取るごとにレベルアップするのだああ――っ!!

そこで！　まずは「真空剣」である。ボタンを押しっぱなしにして「ぬぬぬぬぬ――っ!!」と気合をためて「でやぁっ!!」と放つヤツね。とくに硬い敵には有効だ。

もうひとつは「策略」だ。効果はキャラによってちがうけど、いちばん使えるのは「爆裂の計」。チョロチョロ動くボスキャラには、たいへん有効!!

プレイの経験から言ってみますと、いちばん使えるのは趙雲、そのつぎが関羽かな？　策略か力押しかのプレイで、選ぶキャラも変わってくるヨ。

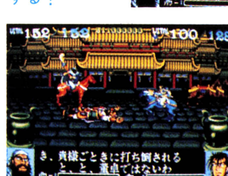
董卓打倒まで



◀董卓と名乗るこいつは影武者。ウソつきには天罰が下る



▶本物はここ！　ザコどもと転がる岩がジャマをする！



◀いやー逃げる逃げる！　じつに往生ぎわの悪いオッサンじゃ



▶で、やっと追いつめて討伐！　漢文では「紂ス」と言いますな



たの第一印象

●アクトフェンサー

アイデア的には目新しさはないが、難易度が比較的低めであるし、攻撃の爽快感も十分。画面の配色がやや地味かな。

●天地を喰らう

AV効果は良いのだが、ゲーム展開がメリハリに乏しいのでは？

イラスト待ってまーす

ふっふっふっ、先月号の予告は「8月号」の誤りでした。失礼!!　ってワケで、あなたの“愛”をこめたイラストを「アーケード・スピリット係」までヨロシクねっ!!

キミの分身は？



劉備(りゅうび)

▲「天地を喰らう」の主人公である。武力は弱いが、HPと知力が高いので、策略はかなり効果がある



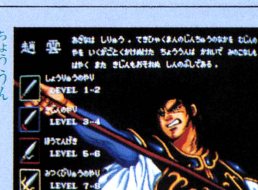
関羽(かんう)

▲武力・知力ともにバランスのとれたキャラだ。初・中級者にオススメで、趙雲と2Pで組めばかなり安定したプレイに！



張飛(ちょうひ)

▲武力はバツグンだが、いかんせん頭が悪いので、策略に効果は期待できない。ドトーの力押しタイプの人向き



趙雲(ちょううん)

▲関羽とともに安定したキャラで、成長が楽しみ。原作ではマイナーだけど、ゲームではほとんど主役級の活躍

PC ENGINE

PCエンジン

『究極タイガー』に続くタイトーのPCエンジン第2弾『ニンジャウォーリアーズ』登場！

激しいニンジャアクションに興奮！



ⒸTAITO CORP.1989／タイトー
6月30日発売／¥6,200(税別)

ニンジャウォーリアーズ

ゲームセンターで大人気の「ニンジャウォーリアーズ」がPCエンジンで登場するぞ。アーケードそっくりの動きは感動モノ。忍者アクションはこれに決定！

ニンジャを操り、魔の独裁者を倒せ！

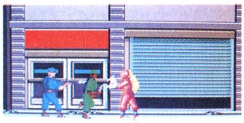
“魔王バングラー”を暗殺するため、革命派のリーダー“マルク”は2体のキラーマシーンを完成させた。官邸にいるバングラーを倒し、革命を起こすのがキミの使命だ。



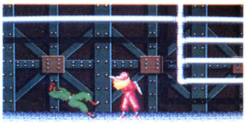
▲“バングラー”は魔力で人びとを洗脳した

これが基本技だっ！

ガード



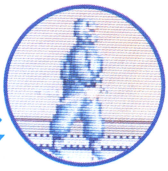
苦無攻撃



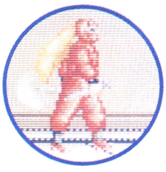
手裏剣攻撃



ニンジャの武器は苦無(くない)と手裏剣、そして身軽な動きだ。基本テクをしっかり身につけようね。



ニンジャ



くの一

6,7月の新作 ラインナップ

と、いうわけで今回は6、7月の新作ソフトを紹介しよう。今月はどれにする？

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

●ヒューマン／6月22日発売／¥6,300(税別)

シングルマッチ、タッグマッチ、5対5の勝ち抜き戦までできるファン待望のプロレスゲームがPCエンジンに登場するぞ。出場選手は総勢16人。サソリ固めあり、反則技あり、そのうえ流血シーンなんかもあってファンは大満足だ！



▲四角いジャングルが燃え上がる！多彩なワザの応酬にはアツくなるぜ



▲ワザをかけるタイミングが勝負の決め手。チャンピオンはキミだ

ⒸHUMAN 1989

バングラー官邸目指して進め！

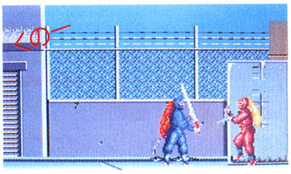
このゲームは、世紀末を舞台にした6つのステージで構成されている。“ニンジャ”か“くの一”のどちらかを選択してバングラー官邸に侵入するのだっ！

バラエティーに富んだ各ステージのなかから、名場面を選んでチラッと紹介しちゃおう。横長の画面がアーケードの雰囲気をよくだしているぞ。

ステージ1 廃墟と化した無人街

人間がひとりもいない廃墟から、ニンジャウォーリアーズの闘いは始まる。ここでの難関は中盤に登場する土蜘蛛(つちぐも)と長剣を振り回す“くの一”くらい。つぎつぎと現れるザコキャラどもを蹴散らしながら防御、回転ジャンプなどの基本技に磨きをかけよう。ここのボスキャラをか〜るく倒せるようになれば、まずは合格だ。

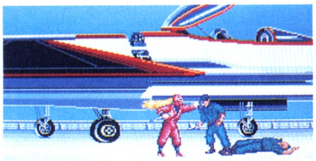

▲ザコは複数で攻めてくるぞ

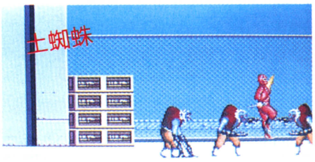


▲お〜っと敵の女忍者“くの一”出現

ステージ2 軍事基地

無人街を抜けたニンジャがたどりつくのは敵の軍事基地。マシンガンアーミーがぞろぞろ出てくるし、ナイフアーミーは飛びげりをするしで難易度はグッとアップする。中盤で登場する火炎忍者の火炎攻撃には要注意。ラストは土蜘蛛が3匹同時に出現するぞ。

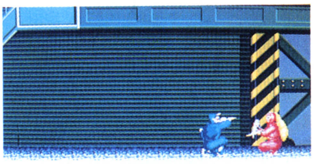

▲BGMに浮かれてる場合じゃないのだ

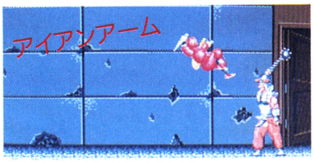


▲すばやい動きの土蜘蛛。鉄爪に注意

ステージ3 倉庫

薄暗く、不気味なムードが漂う倉庫。このステージで初めて上下2段の立体構成マップが登場する。プレイヤーはどちらのコースを選んでもよいが、下を通った場合、近道になる分ちょっと難しくなっているみたい。最後に登場するボスは強敵アイアンアームだ。

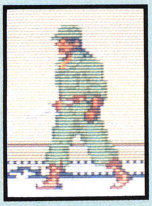

▲シャドーマンはホントにイヤなヤツ



▲回転ジャンプでふところに飛びこめ！

敵キャラたち

ナイフアーミー



ナイフで攻撃、または飛びげりをしてくるザコキャラの代表選手。練習台にはピッタリね。

ランチャーアーミー



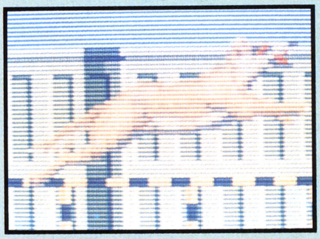
プレイヤーが近づくとランチャーを撃つ。プレイヤーの距離に合わせて攻撃しているのだ。

スナイパー



物陰から突然現れてライフルを撃ってくるセコいヤツ。コイツは手裏剣で倒すしかない。

忍犬



突進してプレイヤーに体当たりする。コイツに背中を向けていると飛びかかってくるぞ。走っている間はしゃがんで倒すのだ。

サイドアーム

●NECアベニュー／7月14日発売／¥5,400(税別)

美しいグラフィックとスピーディな動きで話題のシューティングゲーム。画面は縦＆横スクロール、シャープなメカもカッコいいぞ。5種類の武器を駆使して敵のメカ軍団に立ち向かえ！ 合体でパワーアップするのだ。


▲戦闘メカシューティングの傑作がいまここに登場！ ハードだぜっ


▲敵はどいつもあなどれない。強化アイテムでパワーアップだ！

わいわい麻雀 —ゆかいな雀友たち—

●ビデオシステム／6月1日発売／¥5,800(税別)

キャラの表情が楽しい麻雀ゲーム。遊び方はノーマル・モードと勝ち抜きモードの2種類だ。勝ち抜きモードでは12人の雀友たちを打ち破り、麻雀仙人と対決しよう。パワーアップアイテムを使いこなすのがポイントだ。



▲ノーマル・モードで初心者クラスを選べば麻雀仙人がアドバイスを



▲どこかでみたようなキャラたちがキミの行く手に立ちふさがる

MEGA DRIVE

サードパーティからの作品がいよいよ登場してきた。これからますます目が離せないゾ

メガドライブ

X68000の名作がついに登場！



まさにあの『サンダーフォースII』なのだ。もうパソコンとメガドラに実力の差などというものは、なくなってしまったのだろうか？

●テクノソフト　☎0956－33－5555
6月15日発売予定／6,800(税別)

サンダーフォースII MD

サードパーティ第1弾は、STGの本格派!!

▶防御ラインに要注意

平面マップのステージは、防御ラインと呼ばれるもので区切られている。これを突破するには、現在いる区画のディフェンサー(核)と呼ばれる基地を破壊して、それから防御ラインのジョイント部分を攻撃しなければならない。くれぐれも激突しないようにしよう。



◀ひとつの層にディフェンサーは4つある



▶隣のエリアからも攻撃が…。早く通り抜けなければ！

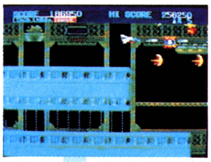


◀ここがジョイント部だ。防御ラインが消えていくぞ

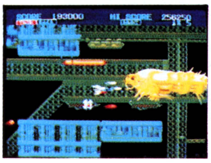
▶先を読みきれ！

平面マップが終わると、つぎは横スクロールのステージだ。横スクロールのシューティングにはみんな慣れてるんじゃないかと思うけど、このゲームはハンパじゃない。X68000版の〝オニのような難しさ〟から比べれば、いくぶんやさしいかな？ って気もするけど、何度も何度も挑戦させられることになると思う。だからマップの地形や敵の出現位置を覚えて、つねに先を読んで進めるようになろう。

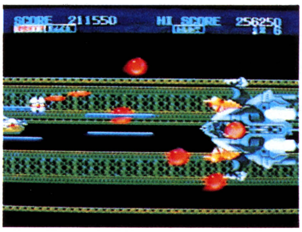
最後に待ち受けるデカキャラとも、何度も対決して攻略法を身につけよう。



◀ルートの選び方で、攻略の難易度もちがってくる



▶おっと、ボスキャラか!? じつはこれでもザコ



◀レーザーや弾丸、最後には体当りをするしぶといボス

▶先は長いぞ！

このゲームでは、８方向スクロールの平面マップステージ（トップビューミッション）と横スクロールのステージ（サイドビューミッション）のふたつでひとつの空間を形成している。この空間は「層」と呼ばれ、全部で５つの「層」があるぞ。

ひとつの層をクリアするだけでもなかなか大変な作業だから、エンディングだけを目的にしていると、つらいものがあるかもしれない。だから、メガドラ初の２次元タイプのシューテイングの凄さを実感しながらプレイするのがいいかもね。X68000版とちがうのは背景の細かい部分のスクロールがなかったり、取ったアイテムを示してくれるときに音楽が一瞬止まるくらいだ（音声の発音などは、かえってきれいに聞こえる)。これこそメガドラの実力なのだ！


▲下からミサイル、前からレーザー？


▲自分で通路をつくらなければならない


▲もはやドットを読む目が必要！

▶アイテムを使いこなせ！

『サンダーフォースIIＭＤ』には、全部で20種にのぼるパワーアップアイテムが登場する。これは輸送機を破壊すると手に入れることができる。アイテムをいかに使いこなすか、これが勝敗の分け目になるといっても過言ではないだろう。とくにサイドビューミッションでは、地形や敵に合ったものを使わなければ太刀打ちできない箇所も多い。必要なアイテムは、その場所に行けば、だいたい出てくるんだけど、たまにワナともいえるようなものが出てくることもあるから気をつけよう。

トップビューミッションで、BREAKER（無敵）を使えば防御ラインを突破できることも覚えておくと便利だよ。


▲３方向＋後方に攻撃できる「ワイドショット」。なかなか便利だ


▲横に広く、空中弾５発が一度に撃てる「ファイブウェーブ」


◀当たりは小さいけど、威力バツグンの「レーザー」


▶移動方向の逆方向に３方弾が出る「ノヴァ」

超新作コーナー

『スーパーハイドライド』も順調開発中

アクションＲＰＧという新しいゲームジャンルを作りだしたゲームのひとつ、『ハイドライド』。その最新版がコレだ。『ファンタシースター』シリーズとひと味ちがったPRGの登場で、メガドラのPRGにもいっそう幅が出てきたね。凝った謎解きに、また頭を悩まさなければならないぞ！


◀“水の城”に入ろうとすると、敵が襲いかかってきた！


▶先へ進もうにも、地割れがひどくて思うように動けない

メガドラはゲームだけじゃ終わらない！

高性能なメガドラとモデムは通信ゲームやパソコン通信だけに使うんじゃもったいない。そこでもっと役立つ利用法が登場するぞ。協和、住友銀行の両銀行が行なうホームバンキングにモニターとして参加できるようになるのだ。これで送金や振り込みなどが自宅からできるってわけ。給料日あとの銀行で、窓口やＣＤの前で並ばなくてもいいのはうれしいよね。どちらかの銀行を使っているなら、ひと足先にホームバンキングを試してみるのもいいね。


▲本体に直接ついてスマートでしょ


▲小さなボディのお話上手？

●アスミック／価格未定、８月発売予定 ©T&Eソフト

Spirits Label

スピリッツ レーベル

お楽しみ情報はなんでもオマカセのスピリッツレーベル。おもしろかったらなんだってやっちゃえ&行っちゃえの精神で、今月も話題のトピックスをお届けしてしまうぞっ!!

突撃インタビュー

GMの人気No.1グループ



S.S.T.バンドをスポーツフェアで見っけ!

東京・名古屋・大阪のコンサートで大盛況だった"S.S.T.バンド"が、なんとGW(ゴールデン・ウィーク)に国際スポーツフェアでデモンストレーションをやったぞ!

屋外で熱狂の1時間

夕方から始まったステージの周りには、熱狂的ファンが大量発生! 巨人軍のメガホンで声援を送るヤツだの、某ゲーム誌をかざして踊り狂うヤツだの、意味不明の黄色い声をあげる女のコだの、それはもうスゴイ興奮のドツボ……いやルツボ!! ファンクラブ結成の日も遠くない!?

末は世界のS.S.T.

われわれは本番数時間前の楽屋に潜入。メンバーは3回のコンサートで場慣れしたのか、余裕たっぷりといった感じで、インタビューに応えてくれた。

「日本だけじゃなく、世界でも通用するアーチストになるのが目標です。まず、レコードでアピールして、それからアメリカを最初に進出していこうと。」すでに計画は進行中とか。

とにかく「見て・聴いて・やって」楽しい、GMを超えたサウンドを創造していきたいという意欲的な集団なのだ。まずは、夏の全国縦断ツアーにみんな集まれよっ!!





▲▶GMだってノリで勝負。ディスコで踊り狂う時代もそう遠くはないかもね

ゲームボーイ

キミはもうやったかな?

超小型ハードとして注目のゲームボーイ。発売後の売り上げも好調で、街で遊んでいる少年たちも見かける。ふたり対戦では、プレイヤーがそれぞれの画面で遊べるため、FC(ファミコン)以上のおもしろさも持っている。ソフトも充実しそうで評判は上々。





▶海外旅行にも持ってけるね

NEW DISK INFORMATION

毎月毎月、どのGMがニューディスクで登場するか、たのしみなこの頃。来月号も人気ゲームのGMを紹介だーっ。期待してネ。

ZAVAS(ザバッシュ)全曲集

ポリスターレコード CD2,884円 MT2,472円

ときには激しく、ときには甘く、『サバッシュ』の世界をGMが語る。澄みきった音の響きが、リアルな世界を思いめぐらせてくれる。



Xak(サーク)全曲集

ポリスターレコード CD2,472円 MT2,163円

ゲームの全曲を収録。ロッパーの音源だから、音の良さは保証つき! チェンバロを連想させる調べには、心魅かれるものがある。



トゥインイーグル&スーパリアル麻雀パートIII

ポリスターレコード CD2,472円 MT2,163円

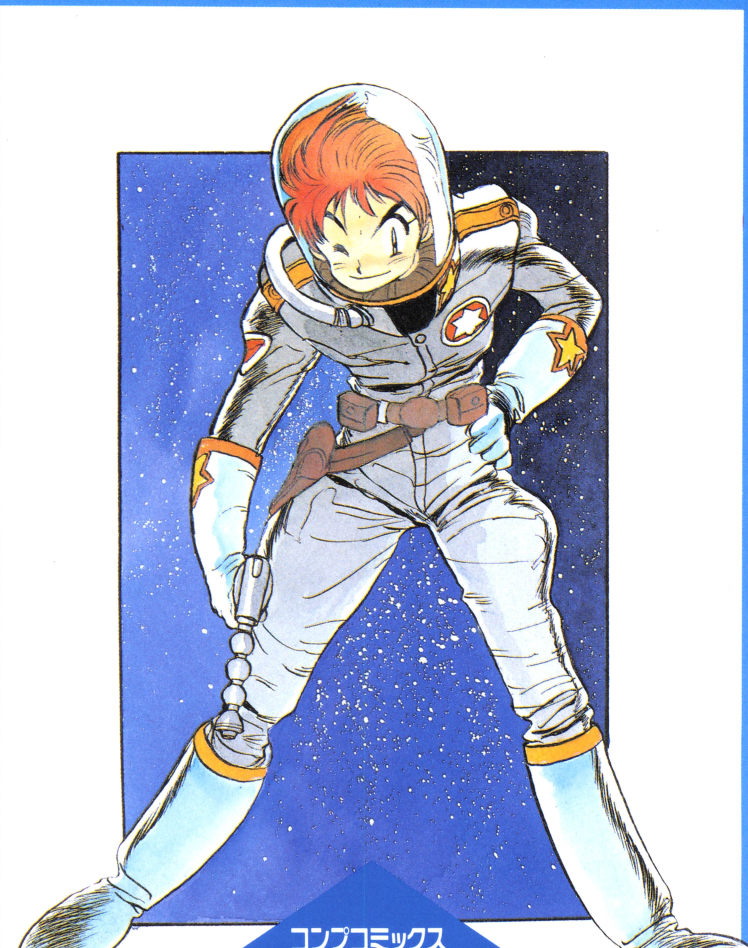
『ツインイーグル』を中心とした、ロック的なGM。そして『PIII』の、甘く危険な(?)ささやき。香澄と未来の声を、あなたの耳元で……♡



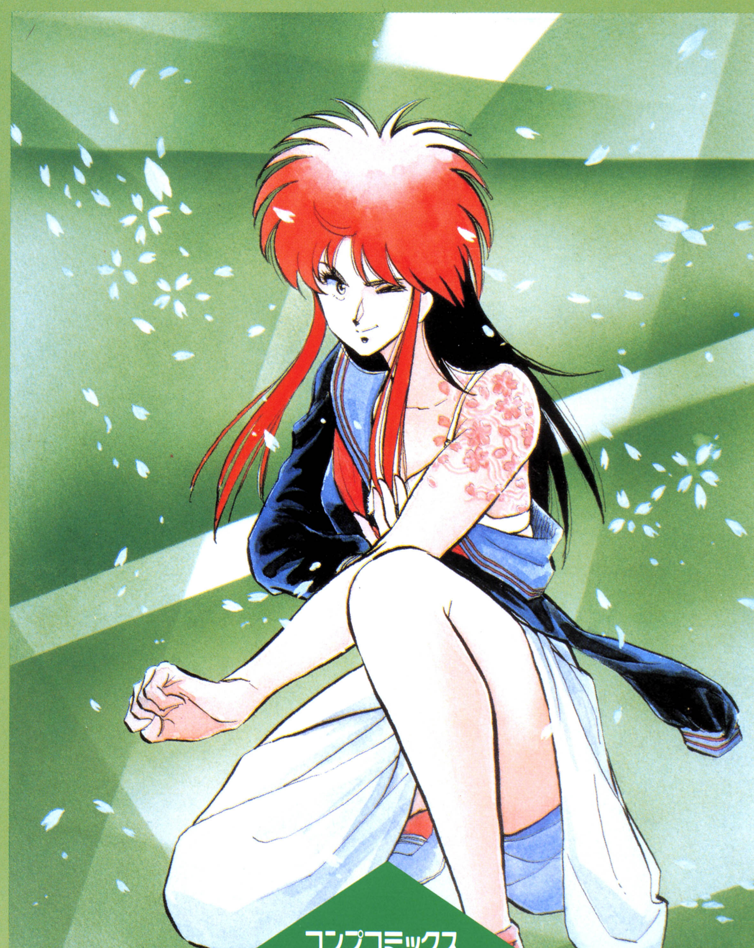
※表示価格は、すべて税込みです。


©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989
小川範子
Noriko Ogawa
Photo by Youichi Iwase
Styling by Emiko Sato
Hair & Make-up by Akemi Wada
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]
COMPTIQ NEW IDOL
DATA BANK

コンプコミックス創刊!!

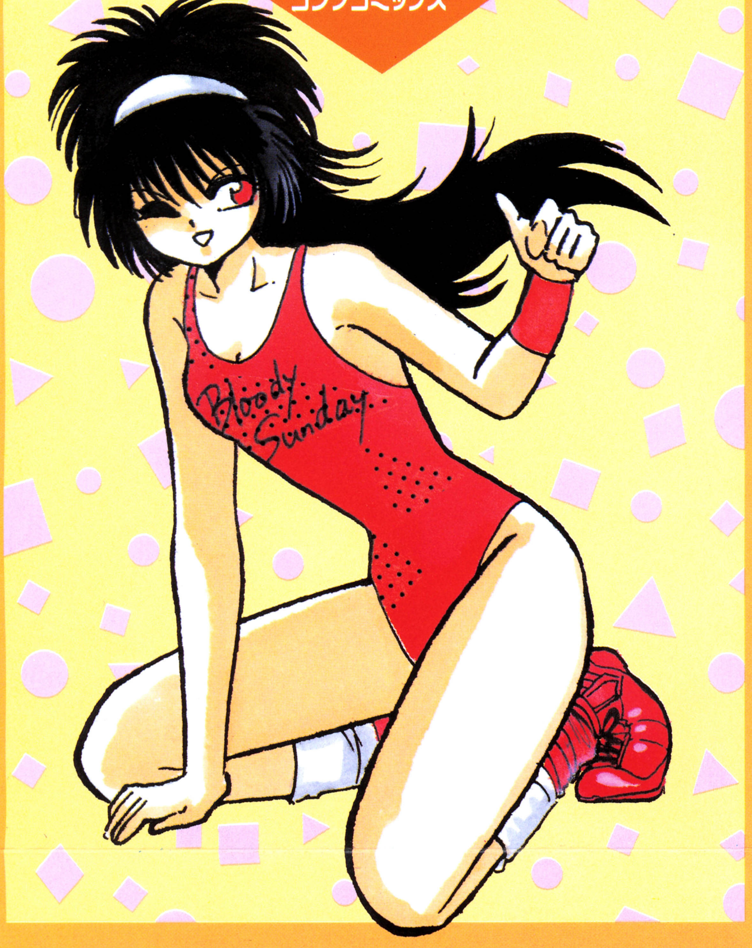


コンプコミックス
伊東岳彦
宇宙英雄物語①



コンプコミックス
中津賢也
ちぇりーげいる金①

1·2·3でキメてあげる①
カウントスリー
大宮直依
コンプコミックス



サイレントメビウス①
麻宮騎亜
コンプコミックスDX



毎月5日頃発売

コンプコミックス
〈B6判・定価490円(税込)〉

コンプコミックスDX
〈A5判・定価890円(税込)〉

COMP COMICS
以後、続々発売だっ!

—7月5日発売予定—
■コンプコミックス
「刑事剣士X(エックス)カリバー」①……………………………藤原昌幸
「ラプラスの魔」…………MEIMU

■コンプコミックスDX
「精霊伝説ヒューディー」……………………………大野安之

—8月5日発売予定—
■コンプコミックス
「ヤンキー」①……山本よしふみ
■コンプコミックスDX
「ドラゴンウォーズ」…杉田流仙

7
CALENDER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
6/25	6/26 コミックコンプ発売日	6/27	6/28	6/29	6/30 ㊖PCエンジン発売日	1	2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク発売日
9	10	11	12	13	14 ㊖ファミコン発売日	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26 コミックコンプ発売日	27	28 ㊖ファミコン発売日	29 ㊖PCエンジン発売日	30	31	8/1	8/2	8/3	8/4	8/5

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

人気バクハツ!
IDOL DATA
AVG



ドラゴンジムでおなじみの小川範子ちゃんがひさびさに表紙&データバンクに登場。範ちゃんも高校生になって、今は、充実した、でも忙し〜い毎日を送ってるんだ。ドラマ・新曲・etc.と、この夏はまたまた範ちゃんを見られる機会が増えそうだ。ファンにとっては嬉しい悲鳴、まずはデータバンクで予習しておこう！

IDB023

キミは真夏のエンジェル♡
小川範子

番外編
夢幻戦士・ヴァリスII
優子イメージガール
誌上オーディション（P232）

IDOL DATA BANK

♥IDB023♥

高校生になっても
15の気持ちを大切にしたい!

高校生になって早や2ヵ月ちょい。子供っぽさが人気を集めていた範子ちゃんだけど、最近ちょっぴり大人になったみたい。そこんとこの心情の変化を探ってみようかな?



小川範子

見た目は子供!でも心は大人!?

──少しは大人っぽくなった?

「逆に子供っぽくなったと言われてます」

──なんやそれっ?

「だから早く大人っぽくなりたいんですけど……」

──でも、今のままの範子ちゃんでもいいような気がするな。

「ありがとうございます。だけどほんと、15歳って素晴しい時期だと思うんですね。子供でもないし大人でもないし、両方さまよえる歳だと思うんです。だから、ただ単に大人っぽくなるより

もしも…インタビュー

──男がいなくなったら?

「人類はど〜なるんだろうと考える。ど〜やって子孫を残せばいいか考える」

──女がいなくなったら自殺しちゃうけどね。

「だめです。お母さんから授かった命は大切にしなきゃ!」

──はい……。怒られちゃった……。もしも、範子ちゃんを見てヘラヘラ笑ってるヤツがいたらど〜する?

「ヘラヘラと笑い返す」

──それって、かえって危なくない?

「えっ? そ〜ですかあ?」

──喫茶店でウェイトレスのバイトしてて、お客の服にお茶をこぼしちゃったらど〜する?

「笑顔で拭いてあげます」

──許してくんなかったら?

「そ〜ですね、砂糖を多く入れてあげます」

──なんじゃあ〜?

「あっ、そうか。かえって甘くなりすぎて飲めなくなっちゃいますよね。う〜ん……。そうだ。コーヒーを一杯サービスしてあげます」

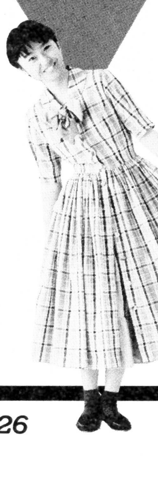
──自分持ちで?

「いいえ。お店持ちです。だって一杯ぐらいならいいでしょ」

──このチャッカリ娘!

「えへへ……♡」

INFORMATION



これから夏に向けての……範ちゃん情報!!

●ドラマ●テレビ朝日系の『はぐれ刑事純情派 part ②』にレギュラー出演中。そしてTBS系・花王愛の劇場『夏色の天使』(7/17〜9/1・月〜金午後1時〜30分)にもレギュラー出演。他に、日本テレビ系の水曜グランドロマン『思春期外来』(7/11放送)も決定している。

●レコード●新曲『夏色の天使』が7/12に発売されるぞ。TBSの同名ドラマの主題歌だ。2ndフル・アルバムも7/26に発売されるんで、ちゃんとおこずかいを貯めておくように。

●ラジオ●『小川範子　素顔で片想い』(ニッポン放送・毎週日曜午後9時30分〜10時)が好評。

●コンサート●コンサートツアーが決定したぞ。8月27日・名古屋市民会館、29日・福岡都久志会館、30日・大阪厚生年金会館、9月1日が中野サンプラザホールとなっている。チケットは6/11より発売される予定。

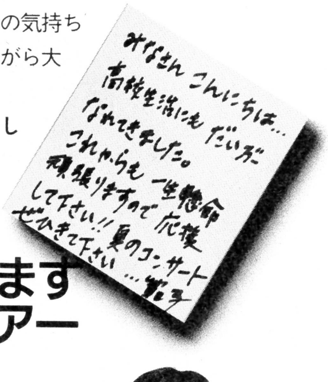


詳しい問い合わせ先は☎03(267)4047 小川範子ファンクラブ『DEW』まで。

は、今のままでというか、今の気持ちを忘れないように大切にしながら大人になっていきたいんです」

――う～む……。外見は別として、言うことはしっかり大人してるじゃん！

「えへっ、そ～ですかあ～」



今から燃えてます コンサートツアー

――最近、凝ってることは？

「ええ、肩凝りがひどくって……」

――ちゃうって！　その凝るじゃなくて趣味的なもので。

「バイオリンですね。ドラマの役でバイオリンをやるシーンがあるんで、今一生懸命練習してるんです」

――実際やってみてどう？

「難しいですね。でも、もともと楽器は好きだから、難しくてもちっとも苦になりません。むしろ楽しいです！」

――ところで、いよいよコンサートツアーが始まるよね。

「はい。去年、東京でのコンサートはやったんですけど、地方を回るのは今回が初めてですからね。今から張り切ってます」

――どんなふうにしたい？

「ファンの人と一体になれるものに！だからみなさん応援してくださいね」



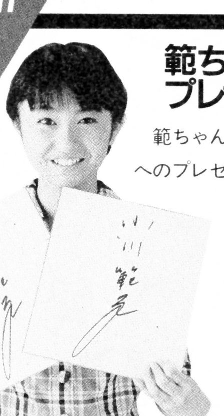
撮影／岩瀬陽一
ヘアメイク／和田明美
スタイリスト／佐藤恵美子

PRESENT

ペンセット 3名



サイン色紙 10名



範ちゃんからのプレゼントだ！

範ちゃんから読者の皆さんへのプレゼントはペンセットが3名、サイン色紙が10名。巻末の応募ハガキに欲しい賞品を書いて応募してください。〆切は7月7日、七夕だよ。

iDOL Data Bank

"？"マークのついているデータは要チェック項目だ！

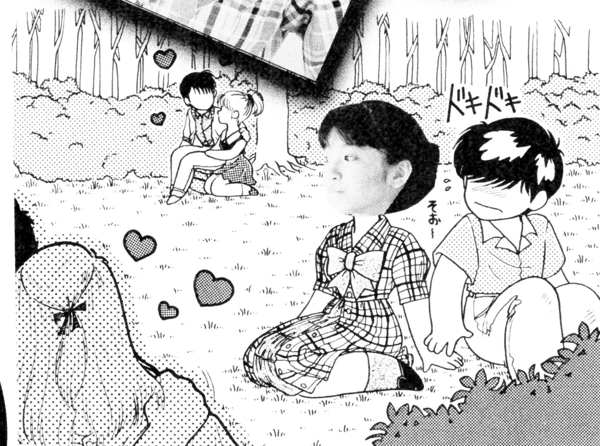
IDB No.	IDB023
本名	谷本重美(たにもと・しげみ)
ニックネーム	範ちゃん(最近はアンパンマン)
生年月日	昭和48年7月20日
星座	かに座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長156cm、体重43kg バスト78cm、ウエスト59cm、ヒップ78cm 足の大きさ22.5cm
出身校	東京都立高校1年在学中
趣味	食べ歩き
特技	クラリネット
歌手デビューはいつ？	昭和62年11月25日
ディスコグラフィ	★シングル 『涙をたばねて』('87.11.25) 『永遠のうたたね』('88. 3. 5) 『こわれる』('88. 7.13) 『ガラスの目隠し』('88.11.15) 『桜桃記(ひとひら)』('89. 3. 8) ★アルバム 『涙をたばねて』(ミニ)('87.12.25) 『こわれる』('88. 7.24) 『ガラスの目隠し』(ミニ)('88.12. 4)
TVドラマ出演歴	『愛の嵐』『愛伝説』(フジテレビ系)『十五少年標流記』『魔夏少女』『スタンド・バイ・ミー気まぐれ白書』『家庭の問題』『3年B組金八先生スペシャル⑥』等(TBS系) 最近では…… 『はぐれ刑事純情派』(テレ朝系'88.4～9) 『代議士の妻たち2』(TBS系'89.1～3) 『はぐれ刑事純情派2』(テレ朝系'89.4～10) 『夏色の天使』(TBS系'89.7～9) など多数出演
CM出演歴	『マウンテン・デュー』『ビフナイト』など
どんな性格	気分にムラがある
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	歯
好きなファッション	ジャージ
好きなスポーツ	特になし
好きな動物	犬
きらいな動物	みみず
好きな音楽	歌謡曲、演歌も好きです
好きなアーティスト	小泉今日子さん、長渕剛さん
好きな食べ物	みそラーメン
好きな色	黒、白、グレー
好きな絵	おおた慶文さん
好きな場所	水前寺公園、家
尊敬する人	お母さん、麻生さん(マネージャーさん)、いしだあゆみさん
理想の男の子	たくさんステキな人に出会いすぎて最近目が肥えているので…
きらいな男の子	ふけつな人
よくみるTV	自分の出演しているドラマ等が最近では多いです
好きな映画	スタンド・バイ・ミー
旅行したい国	フランス
占いを信じる？	いいことだけ信じます
初恋はいつ？	まだです(？)
いちばん大切にしている物は？	楽器、その他たくさんあります
愛読書	モモ、ぼくがぼくであること
ライバルは誰？	？
弾ける楽器	ピアノ、クラリネット(最近バイオリンも少々)
欲しい物	バイオリン
キスの経験	なし(？)
チカンにあったことは？	ありません
結婚は何歳でしたい？	25歳で
コンピューターをどう思う？	ピッピコだと思う

IDOL DATA BANK
IDOL DATA AVG

NORIKOと ピクニック・デート



お待ちかね！　今回は小川範子ちゃんとのピクニックAVGだ。うま〜くエスコートしていいデート評定を得れるよう頑張ってな！



START

今日はキミの念願がかなって、範子ちゃんと楽ピー楽ピー♡ピクニックに行くことになった。ここでキミが最高のパートナーぶりを見せつければ、範子ちゃんのハートを射止めることもできるわけだ。こりゃ頑張るっきゃないよね。んでもって、まずはピクニックコースだが……。
●人通りの多いコースなら10へ。●人気のない林間コースなら11へ。

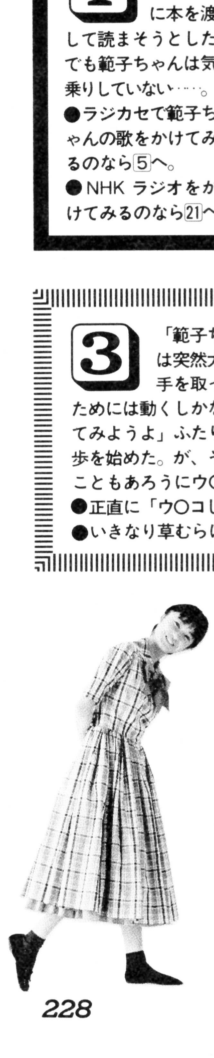
1　キミは範子ちゃんに本を渡して読ませようとした。でも範子ちゃんは気乗りしていない……。
●ラジカセで範子ちゃんの歌をかけてみるのなら5へ。
●NHK ラジオをかけてみるのなら21へ。

2　子供をおっぱらって、ほっとひと息つくキミと範子ちゃん。だが、ふと気がつくと周りのカップルたちはベタベタしている。それを見て範子ちゃんは「やだね」と言った。
●「んなことない」と言い返すのなら4へ。
●「そうだね」と言うなら15へ。

3　「範子ちゃん！　散歩しよう！」キミは突然大声を張りあげ、範子ちゃんの手を取って立ち上がった。目を覚ますためには動くしかない。「あの雑木林の中を歩いてみようよ」ふたりは静かな林の中をゆっくり散歩を始めた。が、そのうちキミに異変が起こった。こともあろうにウ○コがしたくなったのだ。
●正直に「ウ○コしてくるね」と言うのなら14へ。
●いきなり草むらに駆けこむのなら17へ。

4　「えっ？」範子ちゃんは思わずキミの顔を見た。そしてモジモジしながらうつむいた。「でも〜、こんなとこじゃイヤ。いちゃつくんなら、人目のないところがいいな」そう言って範子ちゃんはキミにウインクをしてくれた。評定イへ。

5　ラジカセから範子ちゃんの歌が流れてくる。喜んでもらえるだろうと思ったキミなのだが、意外にも範子ちゃんは「恥ずかしいからやめて〜！」と切ってしまった。う〜ん、そんなもんなのかな〜……。まあいい、とにかくお弁当にしよう。和食党を自称する範子ちゃんはオニギリをいっぱいつくってきてくれた。それをキミは残さずたいらげたのだが……、う〜んヤバイ……満腹で眠くなってきてしまった。
●我慢して目を覚ますのなら3へ。
●ずーずーしくも範子ちゃんに膝枕を要求するのなら12へ。



6　う〜む……、なんとかおさまったようだ。えがった、えがった！　あのまま我慢できなかったら、せっかくの範子ちゃんとのピクニックが台なしになっちまうもんな。さて、そろそろ気分も盛り上がってきたし、範子ちゃんを口説きにかかるとしよう。「範子ちゃん！」「待って。子供が見てる」「えっ!?」確かに陰険そうな目をした子供が、キミと範子ちゃんを見ている。邪魔なヤツだ……。
●追い払うのなら2へ。
●無視するのなら7へ。
●その場を離れて歩きだすのなら9へ。



構成／竹下ひろし　イラスト／羽柴砂忍（ＫＫＦ）



7 無視を決めこんでいたキミだが、子供はなかなかその場を立ち去ろうとしない。このままじゃ手を握ることさえできやしない。キミは堪忍袋の緒が切れて怒鳴ろうとした。……が、「何やってんのこんなところで！ 子供はあっち行きなさい！」なんと、範子ちゃんのほうが怒ってしまった。いや〜、範子ちゃんも子供の目が気になっていたんだな。
2へ。

8 規則破りをやって範子ちゃんにきらわれたんじゃたまんない。そこでキミは、みんなが入り込んでいる立入り可能な芝生へと入っていった。そしてふたりはシートを敷いて仲良く座りこんだ。キミは青空を見上げ「いい天気だね」と言う……。「そうね」と答える範子……。しかし、それ以上に話が続かない。初めてのデートなのでお互いあがってるみたいだ。う〜ん、どうしよう……。よしっ、ここはひとつラジカセを使って雰囲気を変えてみよう。

- ●範子ちゃんの歌をかけるのなら5へ。
- ●KYON^{2}の歌をかけるのなら16へ。
- ●NHK ラジオをかけるのなら21へ。

9 しばらく歩いていると、目の前に何か動くヒモのようなものがあった。よ〜く見ると……ゲゲッ！ 蛇だっ!! 蛇はふたりに向ってチロチロと赤い舌を出している。

- ●範子ちゃんに抱きつくのなら18へ。
- ●範子ちゃんが抱きついてくるのを待つのなら23へ。

10 そのコースを歩いてるうちに、きれいな芝生が目についた。キミが「ここに座わろうよ」と言うと、範子ちゃんは可愛いくうなずいた。しかし、そこには立入禁止の看板が！

- ●しょーがないので他の芝生に行くのなら8へ。
- ●構わず強引に入りこんじゃうのなら19へ。

11 林間コースに連れこんだキミには野心があった。つまり、あわよくばキスしてやろうなどと思っていたわけだ。だけど、範子ちゃんがなんの疑いも持たずについてきたため、キミは彼女の心を裏切ってはいけないと思った。えらい、えらいよキミは。次回のチャンスまで待と〜じゃないの。林間コースを抜けると大きな芝生に出た。さて、何して遊ぼう？

- ●読書するのなら1へ。
- ●腕立て伏せをするのなら13へ。
- ●キャッチボールをするのなら22へ。

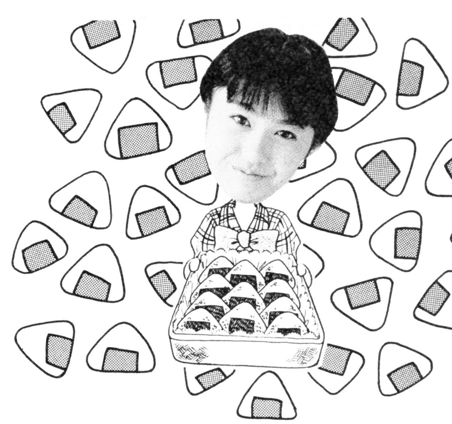
13 「うんしょ、こらしょ！」とひとり腕立て伏せを始めたキミ。だが、範子ちゃんはどうしていいか分からず困った顔をしているぞ。う〜ん、ハズしちまったぜ。ラジカセかけてごまかそう。

- ●範子ちゃんの歌をかけるのなら5へ。
- ●KYON^{2}の歌をかけるのなら16へ。

12 「範子ちゃん、膝枕してくれる？」「人が見てるからだめ」「だいじょうぶだよ。誰も見てないって」「カメラが狙ってるかも知れないからだめっ！」そうだった……。範子ちゃんは芸能人。そんな場面をフォーカスされたらえらいことになる。キミはしかたなく膝枕をあきらめることにした。だがそのうち、今度は眠気に代わってウ〇コがしたくなってしまった。まずい、まずいよこれは〜……。

- ●肛門にド根性入れて、気合いで我慢するのなら6へ。
- ●近くの雑木林の中の草むらに、いきなり駆けこんで行くのなら17へ。

14 トイレに駆けこみ、スッキリした表情で出てきたキミを範子ちゃんは心配そうに迎えてくれた。「だいじょうぶ？」「平気！ 平気！」「そう。よかった」範子ちゃんの顔にいつもの笑顔が戻った。優しい子だなあ〜。20へ。





15 ふたりは顔を見合わせると、少し引きつった笑いを浮かべた。お互い周りの雰囲気に影響されて、ちょっぴりいちゃついてみたいなという正直な気持ちがあるにもかかわらず、先ほどのセリフを吐いた手前そんなことはできないからだ。「残念！」と思うキミだが、今さら返事を変えるわけにもいかない……。まあいい、今回は健全なデートで終始しよう。評定ロへ。

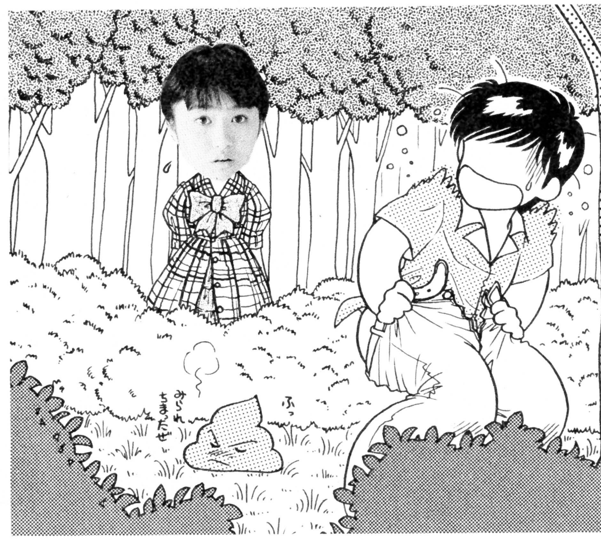


16 ラジカセからKYON^{2}の歌が流れてくる。「うわ〜、わたしキョンキョンって大好きなの〜」範子ちゃんは大喜びだ。やったね！ 気分が良くなったところで、いよいよお弁当タイムだ。和食党の範子ちゃんはサンドイッチではなくオニギリを作ってきてくれた。なんか、こういうところに日本の女を感じさせる範子ちゃんであった。さて、おなかいっぱいになったふたり。ふと気がつくと、範子ちゃんは居眠りを始めてしまった。

- ●起こしてやるのなら3へ。
- ●ほっぺにチュッとしてみるのなら24へ。

※このゲームは本人からのデータをもとに構成されています。

17 草むらに駆けこむやいなや、キミはズボンをおろしてしゃがみこんだ。だが、心配して後を追ってきた範子ちゃんに、その生々しい現場を見られてしまった。「あっ！」「キャッ！」ふたりとも金縛りにあって動けない。範子ちゃんはあまりのショッキングな光景に足がすくんでしまっているし、キミはバツの悪さにどうしていいか分からずにいる。さて、困った……。
●笑ってごまかすのなら㉕へ。
●ふかずに逃げ帰るのなら評定㋩へ。



18 「怖いよ～！」これをチャンスとばかりに、キミは範子ちゃんに抱きついた。しかし範子ちゃんは平然としており、キミを軽べつのまなざしで見ている……。あちゃ～！まじったなこれは。評定㋩へ。

19 平気で規則を犯すキミ。しかし、範子ちゃんもキミのあとについて芝生のなかに入ってきた。他にも入り込んでるカップルがいることだし、まあ～気にすることはないだろう。さてと、キャッチボールでもして遊んでみようかな。㉒へ。

20 気をとり直してふたりは歩き始めた。しばらく行くと、カップルがいっぱいいるベンチの前に出てしまう。みんなベタベタいちゃいちゃしちゃって、ずいぶんとお熱いところを見せつけてくれている。ちらっと範子ちゃんの顔を見るって～と、おおっカワユイ……まっ赤になって照れちゃってるじゃないの。う～む、このムードを利用しない手はないよな。「ねえ、範子ちゃん。ぼくらもベンチに座らない？」　キミは少しニヤけた目をしながら言った。しかし範子ちゃんは、無言でさっさと先を歩いて行く。さ～て、どうしたものかいな……。このまま行かせていいものか？
●しかたがないのでついていくのなら⑨へ。
●強引にベンチに座らせるのなら㉖へ。

21 流れてきたのはナント大学受験講座。みるみるうちに範子ちゃんの表情が暗くなってくる。「どうしたの？」「なんか、ついこの間の高校受験のことを思い出しちゃった……。あ～あ、なんかデートする気分じゃなくなっちゃったな～……」範子ちゃんはそう言うと、トボトボと帰ってしまった……。END

22 「いくよ範子ちゃん」「いいわよ～」ふたりはキャッチボールを始めた。範子ちゃんは女の子だからイヤがるかなと思ったが、なんのなんの結構楽しくノッてくれている。ひととおり遊んだのち、ふたりは芝生に腰をおろした。「ラジカセでもかけようか」「うん。いいわね」「何がいい？」「あなたにまかせるわ」そこでキミは、持ってきたカセットBOXを開いた。中には範子ちゃんのテープもあるが……。
●範子ちゃんの歌をかけるのなら⑤へ。
●KYON²の歌をかけるのなら⑯へ。



23 範子ちゃんは抱きついてくれるどころか、ナントつかつかと蛇に近づいて行くではないか。そしてムンズと首ねっ子をつかんでもて遊び始めた。「わたし、蛇ってへっちゃらなの！」と範子ちゃんは笑って言った。そんな彼女を……。
●無邪気だと思うのなら評定㋑へ。
●ちょっとついていけないと思うのなら㋺へ。

24 ウトウトしている範子ちゃんのスキをついて、キミはチュッとしてしまった。その瞬間ハッと目覚める範子ちゃん。キミが何をしたのか分かったらしい。だが怒ることはなく、まっ赤になってうつむくだけであった。でへへ……。可愛い～な範子ちゃんてば。でも、そんないい雰囲気をぶち壊すがごとく陰険そうな子供がキミと範子ちゃんを見ていた。
●追い払うのなら②へ。
●無視するのなら⑦へ。



25 「えへへへへ……」ちょっと危ない笑いをするキミ。しかし範子ちゃんは真剣な顔をして「だいじょうぶ？」と心配してくれる。「調子が悪いなら悪いと言ってくれればよかったのに……。そうしたらいっしょにトイレを探してあげたのに」そう言って範子ちゃんはニコッと笑った。う～ん、そうか……、範子ちゃんの前では飾る必要なんてなかったのか。まずった、まずった……。結局は汚ないキミのお尻を見せるハメになってしまったもんな。だけど範子ちゃんがあの光景を見て、軽べつしたり逃げたりするような子でなくてよかった。⑳へ。

26 キミは範子ちゃんの手を取って、空いてるベンチに強引に座らせた。さすがに範子ちゃんはちょっぴりムッとしたようだ。そして周りのベタベタしているカップルを見て、「やだね～」と言った。さてキミは……。
●「んなことない」と言い返すのなら④へ。
●「そうだね」と賛同するのなら⑮へ。



もう1回行きましょ♡

イ やっほ～!! 素晴しいピクニックにしてくれてどうもありがとう。おっかげですっごい楽しかったです。あなたとの気持ちのやりとりも盛り上がったし、わたしたちってまるで恋人同士みたいでしたね。またあなたといっしょに行きたいです。そのときは友だちではなく恋人としてね。な～んて♡♡



ハッピーな1日でした

ロ う～む、おぬしなかなかやるなって感じのピクニックでした。ムード作りという点でちょっぴり物足りなさを感じちゃったけど、でも十分楽しめたピクニックでした。あなたとだったら、どこへ行ってもそこそこに楽しませてくれるでしょうね。ありがとう。今日はほんとにいい1日でした。



またいつの日か…ネ

ハ 範子ちょっぴり残念です。せっかくいい調子できてたんですけどね……。もうちょっと冷静な判断ができれば、こんなことにはならなかったのに……。でもメゲないでね。今回の失敗を糧に、またいつの日かピクニックに行くことがあったら、うまくエスコートしてくださいね。



IDOL DATA BANK

♪ MELODY DATA ♪

夏色の天使

作詞／川村真澄
作曲／井上ヨシマサ
編曲／米米亮
歌／小川範子


```
ナツイロノテンシ        - NORIKO OGAWA -
T138L8R2R4R8<G#BBR8G#B4>D#E2.
E<G#A1R8R2R4R8A>C#C#R8<A>C#4
D#E4.R8F#4ED#C#C#<B1R2R4R8R4
A4>C#4E4G#4.F#2R8R4<B4>C#4D#4
D#C#<B#>C#4.C#4A1R4C#4ED#4E1
R8R2<B>C#EF#G#2F#4D#4D#C#D#
E4.R8G#R8G#4.F#4D#4D#C#D#E4.
R4R8<AB>C#ED#R8C#<B4>F#E4.R8
G#4G#F#4C#4F#G#4G#F#2.R1F#G#
G#G#R8<B>R8G#4AA4R2F#G#G#G#
R8<B4>F#4EE2R4AAAA4G#4F#4ED#
C#4.R8C#AAR8B4AG#G#4G#F#2.F#
G#G#G#R8<B>R8G#4AA4R2F#G#G#G#
R8<B4>F#4EE2R4C#4R4<B#>C#D#4
R8<G#G#>F#E4F#G#A1R2R8C#ED#E1
$
```

白い半袖シャツが
風にふくらむ　午後の街
草原のポスターの前
待ち合わせる

さりげなく　聞こうかな
あの時　映した
二人のポラロイド
どうしているの

勇気をください　夏色の天使
街路樹のカーブを
彼がかけて来る
うれしい
そのくせ　夏色の天使
時計をのぞいて
おこる　ふりして

走る車をよけて
そっと　わたしの肩を抱く
ときめきが　聞こえたかしら
ふと　気になる

なんとなく　知りたいの
ねぇ　友達には
わたしを　どう言って
紹介するの

勇気をください　夏色の天使
あの角を曲がれば
今日はサヨナラね
悲しい
そのくせ　夏色の天使
強がる笑顔が
とても　ツラいの

勇気をください　夏色の天使
街路樹のカーブを
彼がかけて来る
うれしい　そのくせ
夏色の天使
時計をのぞいて
おこる　ふりして

お知らせ
データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD) の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代込) を送金してください。代金は消費税等によるコスト増のため改定させていただきました。

IDOL DATA BANK

♥番外編♥

夢幻戦士ヴァリスII

優子イメージガール 誌上オーディション



▼前列左からNo.①～⑥、後列左からNo.⑦～⑫。さてグランプリになるのは誰だろう？



▲キンチョーした表情で収録を待つ「優子候補」の図？



▲「ヴァリスCLUB」（定価1980円・税込）日本ソフトバンクから発売中。

今、日本テレネットが「ヴァリス」の主人公、優子のイメージガールのオーディションを行なっているのは知ってるよね。この候補者12人が東京に集まるという情報を得た「優子取材班」は、早速撮影が行われている「シーディアム」（新宿区余丁町）というスポーツクラブを訪ねたのだ。この撮影は「ヴァリスＣＬＵＢ」用のもので、この日収録されたものは６月下旬に発売される第２号で紹介される予定だ。

さて、本題の「優子」イメージガールだけど、選ぶのはもちろんキミたち。ノミネートされた12人の中からキミが「この子がふさわしい！」と思った子を一人、投票するわけ。その資料にと、取材班は12人のコメントをあつめて来たので参考にして欲しい。詳しい応募方法はＰ14に掲載されているぞ。

キミが「優子」をプロモートする!

アイドルデータバンクでは優子の誌上オーディションに合わせて、ミス優子のプロモート企画書をキミたちから募集する。選ばれた「優子」にどういう活動をしてもらいたいか、キミたちのアイデア・住所・氏名・年齢を書いて送ってくれ。宛先は、

〒102 千代田区九段南４－７－16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク「優子プロモート企画書」係

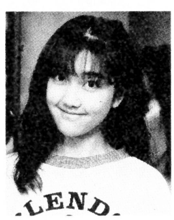
本誌P14の告知ページも見てねっ!

12人の"優子"候補のひとことを聞いてみよう



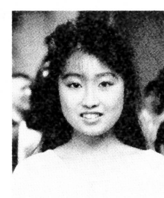
①穴井夕子(15)

ニックネームは「たこさん」か「ゆうピー」。友達のできやすい根性のある明るい性格です。特技はドナルドの口まね。自分の体で好きなところは"目"ですね。志望の動機は世界にはばたくスターになりたいからです。



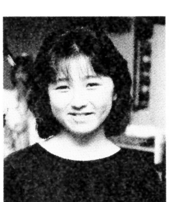
②天川由紀(20)

私ってとにかく好きなことに夢中になりやすいタイプ。そういう時ってきまって目がおっきく見開いちゃうんです。ヴァリスは女の子の活躍する内容。私もそんな女の子になってみたいな、というのが志望動機です。



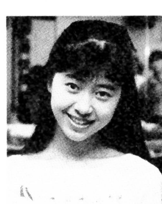
③小原準子(17)

私ってひとなつっこくて溶け込みやすいタイプ。趣味は料理です。欲しいものというか、夢なんだけど大きい出窓のある家に住んでみたいなーって思ってます。志望動機はとにかく自分の力を試してみたかったからです。



④垣見　忍(15)

最近、友達からアンパンマンみたいって言われてて。特技は……両足でバラバラのリズムが取れるんです。あと早口言葉も得意です。とにかく明るい性格で誰とでも明るく接します。ちょっと短気で、がんこなところもあります。



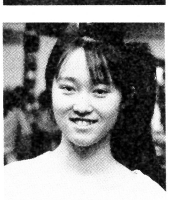
⑤川村咲代(17)

好きなところは目です。なにかいやなことがあっても、すぐ「ケロっ」としちゃう。好きなことは一生懸命やるタイプなんです。一番大切にしているものはちょっとキザだけど「夢」。応募の動機はセーラー服が好きだからです。



⑥合田吉江(14)

自分の性格はちょっとわがままで短気。でも明るいところもあります。チャームポイントは大きい目です。私って実際よりも大人っぽく見えるみたい。今回の志望動機は歌手になる夢を少し前進させてみたいからです。



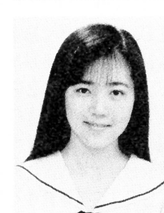
⑦杉山容子(19)

イラストや油絵を描くのが趣味です。自分で好きなところは目と、顔の形、それと顔が小さいところです。志望の動機は中学、高校とセーラー服が好きだったのと、みんなから良く似合うって言われたからです。



⑧谷口美弥子(18)

私の性格は（スローモーションのようなとろさ＋機関銃のようなうるささ）÷２って感じです。趣味は柔軟体操と食べ歩き、側転とか得意です。今は、いろんなジャンルの仕事ができるタレントになるのが夢です。



⑨野崎裕代(18)

私はとにかく明るくてさっぱりした性格。誰とでも友達になれるって感じ。趣味は旅行、料理、テニス。高校時代はブレザーだったのでセーラー服のイメージガールっていいなあって。それが志望動機ですね。



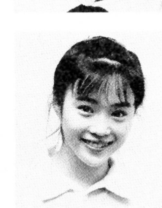
⑩林きみえ(17)

とにかく明るさが取柄(？)です。友達とかに「悩みごとなんてないでしょ」と言われちゃう。特技はローラースケート。志望した理由はもう一度セーラー服が着たいのと、とにかく楽しいことが好きだからです。



⑪松本裕美(17)

明朗活発、しゃべると止まらないんです。自分の体で好きなのはエクボです。とにかく歌うのが好き。理想の男の子は自分を包んでくれるサランラップのような人。一度でいいからセーラー服を着て全国の人に見てもらいたい！

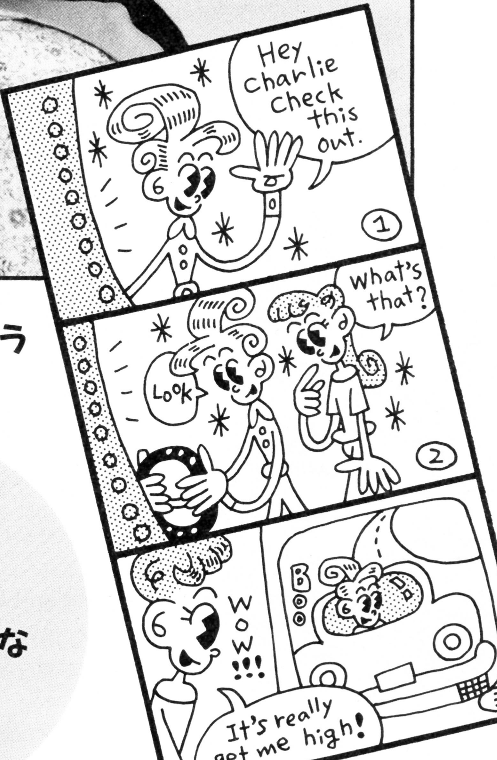


⑫宮本裕子(20)

おっちょこちょいで、おてんばな私です。そのせいかニックネームは"むさし"。とにかく好奇心旺盛です。チャームポイントはほとんどないに等しい耳たぶ。志望動機は演劇の経験を生かせるようにと思ったからです。

ひろばのコーナー





- リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
- エキサイティング・ライブラリー
- 私の日常
- パズル・クイズ
- チャーリーのN.Y.便り
- インフォメーション
- オタクのお宅
- キミもソフトハウスの下僕になってみないか！
- プレゼント
- 大江戸裏ワールド

READERS'TALK GRAPHIC GUERRILLA

梅雨時のうっとーしい気候の中、みなさん、いかがお過ごしでしょうか？　来月から、グラフィックゲリラの中からも大江戸情報網に推せんされることになりました。
みんな、どんどん、イラストを描いて送ってね。

先日、友人Ｙからあるお守りをもらった。しかし、それからというもの、筋肉痛でからだ中は痛くなるし、じんましんにはなるし、あげくの果てに、風邪で２日も学校を休むという災難が続きました。すべて、１週間以内に起きたできごとです。
Ｙに聞くと、そのお守りは、何度か落としたそうです。そのツケがボクにまわって来たのでしょうか。

長野県
樋口秀樹

※Ｙくんは、いったいなぜ、そのお守りをあなたにあげたのでしょうか。
また、それは、なんのお守りなのでしょうか。おはらいをしてもらった方がいいかもね。　（ひろコ）



◀北海道　佐賀五津雄くん　マドンナでしょうか、この妖艶な人は





▶群馬県　石河騎羅くん　けがは治ったかな？　根性ありそうだからだいじょうぶかな
◀北海道　嗣堂真裕ちゃん　少女漫画はいつも何を読んでますか？　ひろコは「別マ」

ある男が、どしゃ降りの寒い中、自転車を飛ばしていた。
途中、あまりの寒さに、からだが冷えきったため、缶コーヒーを買った。彼は手ぶくろをしたまま、缶を持って、「あったかい…」と喜び、その暖かさを全身で感じようと、熱い缶を頬に当てた。
皮膚と缶の間に、手ぶくろというものがあった時はよかったが、缶の熱さの目測を誤ると、火傷をすることがある。

福島県　仁後　丈

※ある男とは丈くんのことでしょうか。
よっぽど寒くて、我を忘れてしまったのでしょうか。（ひろコ）

４月10日、某歌番組を見ていたら、あのジャガー氏が、爆風スランプのベーシストとして登場していた。ボクは、５分間、目が点になり、口は開きっぱなしだった。けっこう、かっこよくて、びっくりした。

長野県　平沼孝行

※ひろコは、その番組を観てなかったのです。残念。それは、本物のジャガーさんだったのでしょうか。
（ひろコ）



▲和歌山県　白石美樹くん　おへやにビデオがあれば、ずいぶん楽しいと思うけど



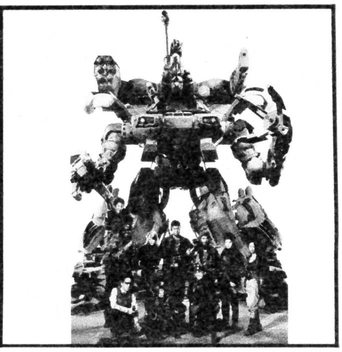


▲山口県　FARくん　ひろコもよく傘を忘れます。合羽の方が好き
◀北海道　蜃気楼くん　いつのまにか夏服の季節になりました

『ガンヘッド』の試写会にご招待！

制作費総額15億円、この夏必見のＳＦＸ超大作『ガンヘッド』（監督：原田真人、主演：高嶋政宏、７月22日東宝系全国公開）の特別試写会（角川書店主催）に、コンプティークの読者をドカンと200名ご招待。

身長６ｍ、体重２ｔの実物大のロボットを使って撮影された全く新しいタイプの作品だ。７月17日(月)、千代田区公会堂にて、18時30分開場、45分開演。試写会観覧ご希望の方は、官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業を明記の上〒113 東京都文京区本郷5―24―5㈱角川書店　広告宣伝部『ガンヘッド』試写会・コンプティーク係まで、応募しよう。締め切りは６月22日(必着)。発表は試写状の発送をもってかえさせて頂きます。



前から思っていたことですが、本当におもしろいゲームは、はじめて画面を見た時、不思議な感じがするということです。『ザナドゥ』『三國志』『ドラゴンクエスト』など。最近はあまり、不思議に思うものがありません。

不思議＝新しいものではないみたい。

また、早く、そんなゲームに出会いたいです。　**千葉県　大竹　俊**

※なるほど、そう言われてみればそんな感じ。　（ひろコ）

最近、うちのＤＭが、Ｄ＆Ｄのやり過ぎで倒れてしまいました。

というのは冗談だけど、ほんとに、自律神経失調症になってしまったそうです。　**島根県　岩崎益美**

※私は自律神経失調症だ。（ひろコ）

私にはＫという友人がいる。

ある日、彼は、目が疲れたと言って、ポケットから目薬を出し、点眼したが、突然、うめき出した。

彼が手に握りしめていたのは水虫薬！

佐賀県　椋尾裕史

※痛そう。（ひろコ）



▶三重県　杉田敏彦くん
『ロードス島戦記』のジオラマもできました。どんどん世界が発展します



◀兵庫県　高島　大くん
ひろコは、ダンゼン夏が好き。８月生まれだもん



▶広島県　まどかちゃん
ひろコも睡眠時間が異常に長いの。もしかして病気なのかしら



▲大阪府　ＳＩＬくん
大阪のタコ焼きは真剣においしい



◀大阪府　王生娘くん
今度の『聖エルザクルセイダーズⅣ』はチクリンが主役だよ

お知らせ　コナミのスタッフになれるチャンス！

コナミがスタッフを募集中。応募要項は以下のとおりです。

☆**職種**　①キャラクターデザイナー（リアルから漫画まで幅広く描ける方）②プログラマー（プログラム経験のある方）共に18〜30歳ぐらい。

☆**給与**　・アルバイト：時給700円以上（月給制も可）。・準社員、18歳の例―月例給17万4500円（開発、住宅手当込）　交通費別途支給。

☆**勤務地**　神戸本社、東京事務所。

☆**勤務時間**　9:00〜18:00、日曜、祝日、第２、４土曜は休日。

☆**応募方法**　履歴書(写真貼付)、自己ＰＲ文を下記に郵送してください。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25（担当・澁井）☎(03)221-6661。

〒650 兵庫県神戸市中央区港島中町7-3-2(担当・牧野)☎(078)303-2502。



キミもソフトハウスの下僕になってみないか

このコーナーも始まって早や１年。いろんなソフトハウスにお世話になりました。後半戦にはいるにあたり、景気をつける意味で、最もノリのよいソフトハウス、BPSにお邪魔しました。



▲今月の下僕の上條邦樹くん（19歳）

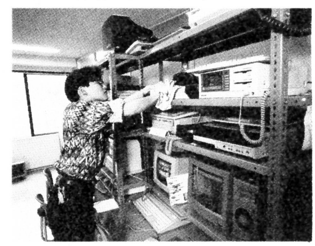


▲ＢＰＳ営業部課長の吉田正義氏



▲雑誌からＢＰＳの記事を切り抜いてスクラップ。手前の雑誌は？

▲開発室の雑巾がけ。部屋はかなり広く、労働者はひとりだけ



◀ハードのからぶき。腕まくりがかわいい

初の地方遠征に出発した下僕。目的地は、今、『テトリス』により、我が編集部を征服してしまったあのＢＰＳ。

『テトリス』以外の武器としては、社員の99％がなんらかの芸ができる。昨今の“ソフトハウスの総芸人化現象”の先駆者的存在といっても過言ではないんじゃないかな。

さて、栄えある今月の下僕に選ばれたラッキーボーイは、上條くん（19歳、専門学校１年）。『ブラックオニキス』にはまり、ゲームに目覚め、パソコンを購入するにいたったという筋金入りのＢＰＳフリーク。そして下僕のお世話にあたってくれたのは、営業部課長の吉田さん。一日がかりで考案したという特製のメニューを手に、暖かく迎えてくださったのだ。「忙しいから、午前中から来てもらえばよかったなあ」という吉田さんのセリフに下僕は、やや怯えたようであった。

追い打ちをかけるように吉田さんは「まず、窓拭きでもやってもらおうかな」と言った。ここは４階。付き添いのふたりも賛成したのだが、「ユーザーを死なせるわけにはいかないよね、やっぱり」と吉田さんか情けをかけてこの案はボツ。初仕事は、資料作りになった。雑誌に掲載されたＢＰＳについての記事を切り抜いてスクラップするのだ。下僕はほっとした様子で、楽しそう。これは序の口。次から次へとメニューはびっしりなのだ。隣の部屋に通された下僕を待っていたのは、雑巾とバケツ。この広い開発室を雑巾がけするのだ。これならたっぷり楽しめる。社内の手のあいている人々も見物に集まってきた。ふだん掃除はまったくしていないそうだが、そのわりには、埃もなくてきれい。でもリノリウムの床を雑巾がけするのはちょっと不思議な気がした。また、下僕の写真を撮っている人もいた。さすがＢＰＳだけのことはある。床がすんだら、ハード類のお掃除。画面には『テトリス』の他、他社製品もあり、研究熱心な姿勢を感じた。ＢＰＳでは、『テトリス』のファンのユーザーたちに部屋を開放してモニターとして自由にフレイしもらっているということで、午後３時半ぐらいになると、少年たちが続々と集まってくる。ＪＲ横浜線鴨居駅付近在住のみんなは遊びに行ってみてはいかが？

というわけで次なるお仕事はユーザーの皆さんのお世話。サービス満点のＢＰＳでは、ユーザーの皆様にドリンクサービスがある。それをお出しするのが下僕だ。さらに、ゲームで疲れた肩、腕などをマッサージしてさしあげる。少し強引な下僕の接近に、ユーザーの皆さんはびっくりしたようだがうれしそうでもあった。最後に、皆さんのご意見を調査して本日の労働は終わり。吉田さんから、今日の日当として、『テトリス』のパズルや『ブラックオニキス』グッズなどを頂いた下僕。労働というより邪魔しに来たという感じ。しかし、心優しい吉田さんは、「また遊びに来てね」と心をかけた。下僕は日参するかもね。



▲ユーザーの皆さんにファンタをサービスする下僕



▲最近、下僕の定番になりつつある台所仕事



▲モニターさんにご意見を伺う。大事なお仕事です。



▲ユーザーの皆さんをマッサージする。そろそろ体力の限界か？



◀吉田氏より日当とねぎらいのことばを賜る。でも顔は疲れている

キミの手で ひろばのコーナーが変わる！

好評連載の「オタクのお宅」も「キミもソフトハウスの下僕になってみないか」も、始まって早や1年。そろそろ、これらヒット作に続く新コーナーをデビューさせたいと思っているひろコです。もちろん、これらのコーナーは長続きさせたいと思ってるんだけど、読者のみんなの意見を反映させたコーナーをつくりたいわけ。なんといっても、「ひろばのコーナー」の主役は、キミたちなんだからね。「前からこんなコーナーが欲しかった」とか、「このコーナーをこう変えたい」とか、どしどし、アイディアを送ってほしい。みんなで新しい「ひろばのコーナー」を作ってみない？　あて先は〒101 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで。しめきりは'89年８月７日。かっこいいアイディアを送ってくれた人にはオリジナルテレカプレゼント。『ロードス島戦記』『パンゲア』『トップをねらえ／ロボクラッシュ』『ロマンシア』の４枚ひと組で、人数の限定はなし。ひろコの権限により、よいものを考えてくれた人には何人でもあげちゃうよ！



イラスト／中野豪



INFOMATION

通販で買えるアイレムグッズ

アイレムが通信販売を始めた。今までプレゼントでしか手に入らなかったＴシャツやトレーナーなどのオリジナルグッズが買えちゃうよ。お問い合わせは☎(06)535-1880。



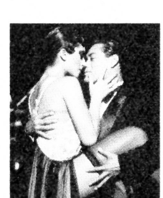
空前のテトリス・ブーム

去る４月16日に、ＢＰＳが行った「テトリスゲーム大会」は、会場超満員の大盛況！　白熱した闘いが繰り広げられ、予想以上の高得点が続出した。



本物のタンゴを観よう

２年前、空前のタンゴブームを巻き起こした『タンゴ・アルゼンチーノ』公演が帰って来た。６／８〜７／７、全国18ヵ所のツアーだ。料金は5000〜12500円。ぜひ、鑑賞したいという人は、タンゴ・アルゼンチーノ事務局☎(03)407-8155へ。



I.W.ハーパー・サウンドコレクション



６／28〜７／１に渋谷及び名古屋のクラブ・クアトロで行われる、Ｉ.Ｗ.ハーパー主催のライブの記念テレカを３名にプレゼント。出演はかのレゲエ・フィルハーモニック・オーケストラ！　●㈱パルコ☎(03)477-5858。

EXCITING LIBRARY

先江進文庫

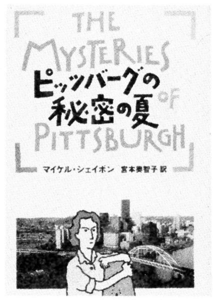
アクシデンタル・ツーリスト

文学ってこんなに面白いものだったのか、と思う今日このごろ……。というのはこのまえのゴールデンウィークに、小説を読んではアン・タイラーの清涼感ある文章に心を洗われ、ＴＶドラマではシャーロット・ブロンテの重厚な古典ロマンス『ジェーンエア』に圧倒され、まじめな小説の中にもエンタティンメントが存在することを知らされたのだった。

いままでにも、サリンジャーだ、アーヴィングだと、いわゆる文学に属するといわれる小説にトライしてはみたのだが、エンタティンメント小説に毒されている(？)私には、それらはただの日記小説にしか思えなかった。不謹慎といわれるのを覚悟で言ってしまうなら、私にとって「文学」とは、おもしろくない小説の代名詞であった。

しかしながら文学に属するといわれて

ひろコの今月の一冊　ピッツバーグの秘密の夏



マイケル・シェイボン著
早川書房
一六〇〇円

原題は『Mystery of Pitts－burgh』。でも全然ミステリーではない。大学を卒業したばかりのアートの夏物語。最後のレポート作成のため大学の図書館へ行った彼は、そこでのちに彼の恋人となる男女と出会う。つまり、彼はバイセクシュアルなのであった。彼の恋人達は職場の同僚。ほかにも、ギャングの親玉であるアートのパパや、謎のアラブ人など、奇妙な人脈がピッツバーグを舞台にいり乱れる。実際、奇想天外な話なんだけど、夏なんだから、これぐらいハデなできごとが起こってもいいと思う。著者、23歳のデビュー作にしてベストセラー。

BOOK REVIEW

俺には向かない職業
R.H.スペンサー著



バーチ・カービーはシカゴの落ちこぼれ私立探偵。探偵でさえ、向いているとはいえない彼が、なぜかＣＩＡにスカウトされた。なんの因果か、ＫＧＢを敵にまわして戦うことになる。ブルペンキャッチャー、はたまたサーカスの雑役夫に変装し、大騒動を巻きおこす。芸風を一新した作者に注目したい。

角川文庫　470円(税込)

聖クルセイダーズⅣ乱入！
松枝蔵人著



『聖エルザクルセイダーズ』シリーズの外伝。今回はじめてチクリンが主人公になった。発端は、チクリンが聖エルザ学園に編入して来たこと。もちろん、彼女のことだから、すんなり編入できるはずはありません。ひと騒動もふた騒動もありました。さて、チクリンが乱入した学園の命運は？

角川文庫　430円(税込)

恐怖の幻影
S.ジャクソン著



サイコロふたつと鉛筆、消しゴム、これだけあれば、このゲームに参加できる。というよりも、キミがゲームを構成するのだ。キミは一生つつましい森エルフとして過ごすだろうと思っていた。しかし、夢のお告げで、キミは怪物集団を倒す者に選ばれたことを知る。思いきって旅に出よう。

社会思想社 600円(税込)

闇に泣く（上・下）
J.ブライソン著



オーストラリアの観光地エアーズロックで、チェンバレン牧師夫妻の娘、生後９週間半のアザーリアが行方不明になる。チェンバレンが少し変わった宗派に属していたため、彼らが娘を生贄にしたのではとの疑いがかかる。真相はどうなのか？『冷血』以来の大ヒット・ノンフィクション・ノベル。

角川文庫　各640円(税込)

小説がこんなにおもしろかったなんて！

いる『アクシデンタル・ツーリスト』を読んで、私は私の生きている喜びの中で、文学を除外していたことを間違いだと認めることにした。文学という垣根を取り払ったとき、私にとっては「おもろしい小説」と「おもしろくない小説」、もしくは「私にマッチする小説」と「私にマッチしない小説」というような、２つの領域しかないような気がしてくる。とこのように私の読書ライフをまじめに考え直させた人、それがアン・タイラーなのだ。

話の題材は、小さな世界での出来事でしかない。息子を強盗に殺害された夫婦、メイコンとサラが、その傷みゆえに２人のきずなに亀裂が入り、サラからの申し出によって別れることになる。メイコンはたまたま飼い犬を預けた犬猫養護所のミュリエルという女性から積極的に接近され、ほとんど恋愛感情ぬきに同棲を始める。

かんたんに離婚したり、すぐに恋愛して再婚するという現代アメリカの風潮の中にあって、メイコンの場合のように、自分が望まないままに別れ、気乗りがしないままに同居するという、なんとなく頼りないところに哀れみを感じながら読み進むうちに、男の女の日常という、ほんとに小さな世界の中に読者は引きずり込まれてゆく。

『アクシデンタルツーリスト』というのは、メイコンが書いているビジネスマン向け旅行ガイドの名称のことで、自分が望まない旅行をいかにしたら楽に過ごせるか、というノウハウ本である。なんとなく女のペースに身をまかせる彼の生き方が、彼の著書のタイルトである“やむなき旅行者”と重複して見えてきて、ペーソスを感じせさる。読んで気持ちのいい名作だ。



アン・タイラー著
早川書房
1700円(税込)



イラスト／中村亮

ホムンクルス
J.P.ブレイロック著



自称・哲学者、科学者、芸術家で構成されたトリスメギストスクラブは変わり者集団だ。彼らのアジトにある日盗賊が侵入した。どうやらエントロピーを逆転する力を持った小人、ホムンクルズを狙ったらしい。小人をめぐり、善玉、悪玉双方とも大混乱。舞台はヴィクトリア朝のロンドンだ。

ハヤカワ文庫 540円(税込)

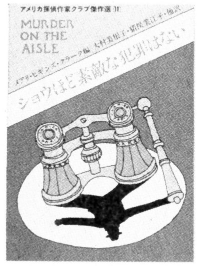
モンキー・シャイン
M.スチュアート著



前途有望な中距離ランナー、アランは、交通事故で四肢が麻痺してしまった。天国から地獄へ突き落とされた彼を心から理解してくれるのは看護婦のエラだけだった。実はエラは猿で、開発中の新薬の投与により、知能が向上したのだった。人間と猿の関係は、はじめはすこぶる順調だったのだが……。

ハヤカワ文庫 520円(税別)

ショウほど素敵な犯罪はない
M.H.クラーク編



「アメリカ探偵作家クラブ傑作選」シリーズの第11弾。今回のテーマはエンターテインメント。犯罪で味つけされた映画、演劇、スポーツ、奇術が楽しめる。編者は、『暗闇に過去がよみがえる』のＭ．Ｈ．クラーク。彼女が厳選した作家たちはもちろん強者ぞろいだ。ミステリーはやめられない。

ハヤカワ文庫 540円(税込)

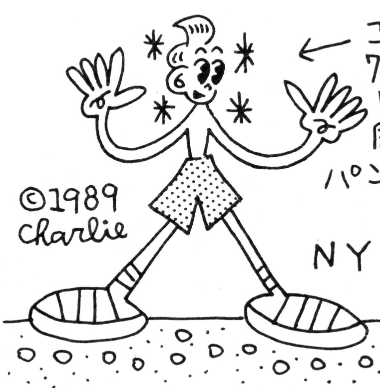
RPG100の疑問
RPGギルド著



いまやすっかり庶民のものとなったＲＰＧ。誰でも遊べて、情報も手にはいりやすい。でもなにかが足りない気がしない？　それは「馬鹿話」ではないだろうか。もともとＲＰＧって空想の世界の産物なのだから。本書のＱ＆Ａはすべて馬鹿話のシミュレーション。自由な発想飛びかう楽しいマニュアルだ。

㈱ビー・エヌ・エス 880円(税別)



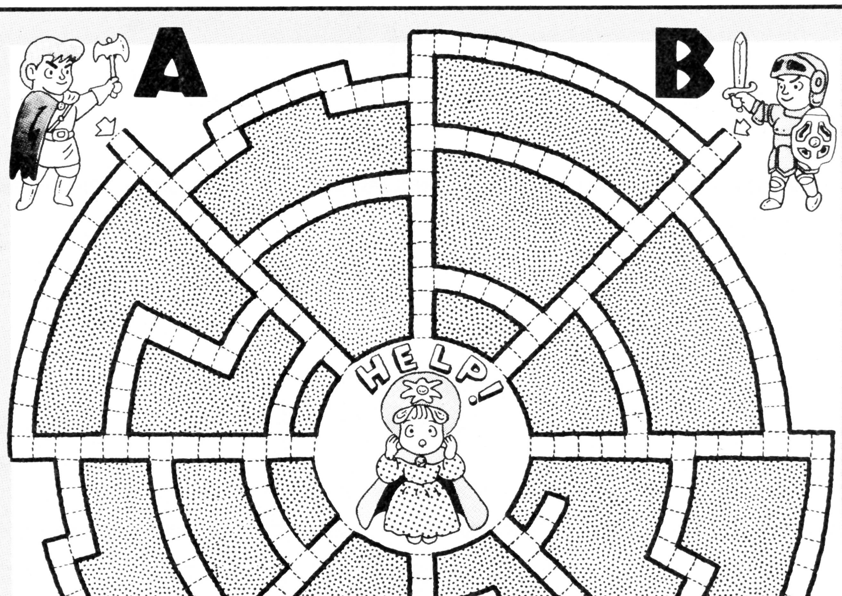


これはブロードウェイ70丁目あたりで見かけた「1人で静かに彫象になる人」パントマイムのきわみ！ そういえば去年NY近代美術館に3人の男が彫刻風にドロをぬりつけて壁の台にのっかるという「作品」が展示されてたんですよネ さて次のはダウンタウンで見かけた豆電球自転車パフォーマンスである。いったい何の目的なのかこれらの人々は…

NYってホント街角パフォーマンスにあふれたトコなの。みんないわゆるヘンな自己主張に満ちた人々だからなー。フツーに街を歩いていてもブレークダンスくずれの少年団や演説おじさん（単にファックユーとかどなってる人）にぶちあたる世界だ。ここで目立つパフォーマーになるコトはドラゴンへの道の如くつらくきびしーものであろー。以下の例を見よ！



PUZZLE QUIZ



３人の勇者が、迷宮に囚われたアミダ姫を救うために旅立った。この迷宮の中では、アミダくじの要領で中央に向かって進むことができる。ひとコマ進むのにかかる時間は１分。勇者と同時にドラゴンも動き出し、ドラゴンと同時刻に同じコマにいる勇者は倒されてしまう。さあ、姫を救うのは誰？　パズルのあて先は243ページのとおり。正解者５名にＴシャツプレゼント。

パズル制作／草野公平

 先月の正解は３人。

私の日常

4月X日　連休前の打ち合せで、予想に反して原稿の依頼がいくつか集まる。これで〝寝連休〟の夢破れる。

4月Y日　コンプティークの連載原稿をあげる・・・つもりだったがあがらない。担当の佐々木氏に電話して5月まで待ってもらう。しかし、朝の11時に会社で寝ている佐々木氏もどうかと思う。

5月頭日　というわけで、コンプティークの原稿を送る。同時にアスキーの連載も仕上げる。連休中に仕事を持ち込みたくないのはいずこも同じらしい。

5月頭日　ウォーロック用の原稿整理。休みだろうがなんだろうが、作業は進行してないと後がしんどい。休みだというのに、デザイナーさんもちゃんと原稿を受け取りに来る。休みがない人種はここにも……。





多摩　豊（たまゆたか）ゲームプレゼンテーター。『ウォーロック』の編集長で、本誌のエッセイも好評。毎年、「スーパーボウル」観戦に渡米するそうだ。

5月頭日　とりあえず急ぎの仕事は終了したので、夏場の仕事の準備にかかる。次の企画書をまとめたり、本を読んだり、観光地はどこも大混雑のようなので、出かけなかったのは正解とほくそ笑む。

5月頭日　そろそろ内容を見ておかないといけないので『ウイザードリィ5』を始めてみる。はまる。気がついてみるとまる12時間遊んでいた、目が痛い。

5月始め　いきなり仕事が始まる。電話がほとんど来ない平和な1週間が終わる。コンプティークの佐々木氏から電話。オタククラブ用に18×5字で近況報告とのこと。この原稿とのダブリをどうしようかと悩む。困ったもんだ。

大江戸裏ワールド

中野豪



5月号プレゼント当選者発表

●T＆EソフトのTシャツ
☆吉田知司（神奈川県）
☆秋谷英二（埼玉県）
☆山野誠史（兵庫県）
☆北川勝巳（石川県）
☆石田篤史（三重県）

●三國志ハンドブック
☆平岡裕一郎（愛媛県）
☆久保田　厚（山梨県）
☆風間英夫（北海道）

●小説ドラゴンクエスト
☆大木　昇（埼玉県）
☆山田真兒（大阪府）
☆山下明大（静岡県）

●『リングマスター』
☆森川　守（岡山県）
☆江川妙子（東京都）

●バイトくん
☆高見　徹（東京都）
☆冨田幸靖（愛知県）
☆石坂元秋（長野県）

●『ウイザードリィ』キャラクターカード
☆池田雅生（和歌山県）
☆三浦幸紀（秋田県）
☆藤平竹一（神奈川県）
☆川内義昭（岩手県）
☆飯塚亮司（栃木県）

●『ストライダー飛竜』コミックコンプ版
☆竹内寛喜（岐阜県）
☆岡崎実悟（岡山県）
☆海老根潤（神奈川県）
☆森口英幸（長崎県）
☆遠藤　拓（千葉県）
☆成川知之（神奈川県）

他4名

先月の誤植

まず本誌から。111ページの下段のまん中の写真。なんとこれは上下が逆。気づいた人はたくさんいるようですね。

たくさんのご指摘ありがとう。次は付録。16ページ。下段のACT1ってのは、ACT11のまちがいです。これは当方のミスではなく、印刷屋さんのミスなのです。

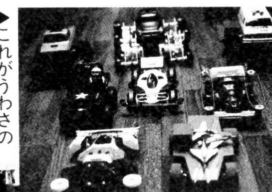
ちなみに担当者は同じ人。

いつものように、ひろコではありません。また来月もこのコーナーをお楽しみに。

オタクのお宅


▲今月のオタク 藤川政秀さん(32) IBMのエンジニア

日本全国ウの目タカの目、マニアを目ざして一直線!! 今月〝オタク襲撃隊″のヒガイにあったオタクは、子どもから大人まで大ブームをまきおこしているミニ四駆オタクだ。が、その裏にはなんと、もうひとつのかくされたオタク顔が…。うーん、オタクって奥が深い!!


▲これがうわさのミニ四駆。オタクは流行の先端だ


▲ミニ四駆を扱う藤川さんは満面の笑みを浮かべる


▲背広姿のオタクははじめて。今後はこの路線を守ろうか?

その“ミニ四駆オタク”である藤川政秀さん(32歳)は、これまでこのコーナーに登場してくれた人の中で、いちばんおカタい肩書きを持っている人でした。なんと「日本アイ・ビー・エム」勤務。エリートっぽい企業名がなんともいえないムードをかもし出していますね。そんなおカタそーな人にオタク取材だなんて……。もし行ったとたん怒られたらどうしたらいいんでしょうか……。なんつーことは全然思わず、ドカドカとお宅にあがりこんで、


▲意外! 氏は坂上香織ちゃんのファンクラブ会員!



見せていただきました。ミニ四駆!!

いやー、さすがにすごいぞ。写真を見ればわかってもらえると思うけど、ミッドナイトパンプキンなんか、大改造されてものすごいカッコよくパワーアップされている。しかも全部ちゃんと動くんですよーって、これはあたりまえですね。

——ひゃー、カッコイイですねえ。ミニ四駆歴はどのぐらいなんですか!?

藤「4～5年です。でもミニ四駆だけとは限らないんで、ラジコンなんかもやりますよ。模型づくりが好きなんですね。昔、『ホビージャパン』っていう雑誌に載った、ガンダムのカットモデルを最初につくったのが僕なんです。それはちょっと頼まれて……」

——じゃあ、マニアっていうよりはプロに近いですね。苦労話はありますかミニ四駆をつくっていく上で。

藤「苦労ってのはないですよ、好きなことだからね。でもできあがって、思ったように動いてくれないと悲しくなってしまうことがあります(笑)」

——細かい作業でしょ。途中で放り出したくなっちゃうこととかないですか。

藤「うーん……でも模型ってのは、誰にでもできるじゃない。じっくり時間をかけて要領よくやれば。そう思ってますから、イヤになることはあんまりないです」

——模型以外の趣味は……。

藤「いろいろ。カメラとかね。アイドルを撮るのが好きですから」

……そーなんです!! 藤川さんは模型オタクでもあると同時に、アイドルオタクでもあったのです!! これは予想外の展開でした。

——お気に入りのアイドルは!?

藤「えー、坂上香織ちゃん。ファンクラブにも入ってるよ」

と言って見せてくれたのがプラスチック製の香織ちゃんファンクラブ会員証。あらー。しかも藤川さんたら、CDウォークマンを常に持ち歩いていて、会社行くときなんかに香織ちゃんの曲聴いてたりするんですよおー。

藤「でも香織ちゃんはあんまりイベントやんないでしょ。写真に撮るチャンスが少なくて悲しいですよ(笑)」

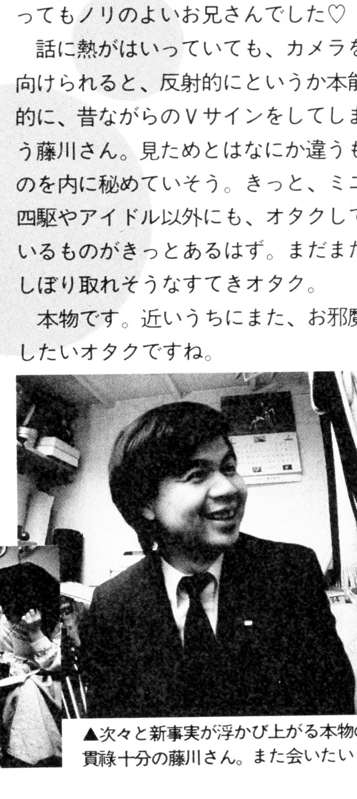

▲香織ちゃんのCDを肌見離さず携帯。日に何度聴くのだろうか


▲音楽はアイドルに限る! と断言。河合その子嬢のも持っていた

今年のG・Wは故郷・広島の「フラワーイベント」で、中山忍や田村英里子を撮りましたと笑う藤川さんは、とってもノリのよいお兄さんでした♡

話に熱がはいっていても、カメラを向けられると、反射的にというか本能的に、昔ながらのVサインをしてしまう藤川さん。見ためとはなにか違うものを内に秘めていそう。きっと、ミニ四駆やアイドル以外にも、オタクしているものがきっとあるはず。まだまだ、しぼり取れそうなすてきオタク。

本物です。近いうちにまた、お邪魔したいオタクですね。


▲次々と新事実が浮かび上がる本物の貫禄十分の藤川さん。また会いたい

ダンスフルなスーパーマリオ



コロムビアレコードより、『SUPER MARIO BROS 1,2,3』のＣＤを５名にプレゼント。もちろん、『スーパーマリオブラザーズ』(Ⓒ Nintendo）の１～３の全ＢＧＭを収録したもの。ゲーム音楽の決定盤がノンストップのダンス・バージョンにアレンジされている。

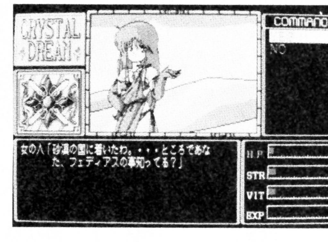
実用面もすぐれてるよ



アイレムより『イメージファイト』及び『迷宮島』のオリジナルテレフォンカードをセットで３名にプレゼント。

テレカは最も将来性のあるコレクションですよ。

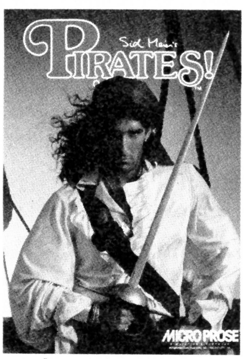
AVG? RPG? いやHか?



ストライカーより、『Crystal Dream』（PC8801mkⅡSR以降対応）を３名にプレゼント。ＡＶＧとＲＰＧそしてＨがドッキングしたゲーム。美しい国ユーグレナの自然に展開するフルグラフィック３Ｄダンジョンは圧巻！

音楽、アニメーションも楽しめる、かっこいいゲームだ。

海賊の主領の気分で



マイクロプローズジャパンより、『パイレーツ』のポスターをプレゼント。

このポスターをお部屋に貼りつければ、気分はまさに海賊！　ゲームにも身が入るよね？　一生、貧乏で終わるか国王の側近になれるか、それは努力＋運しだい。がんばって。



応/募/方/法

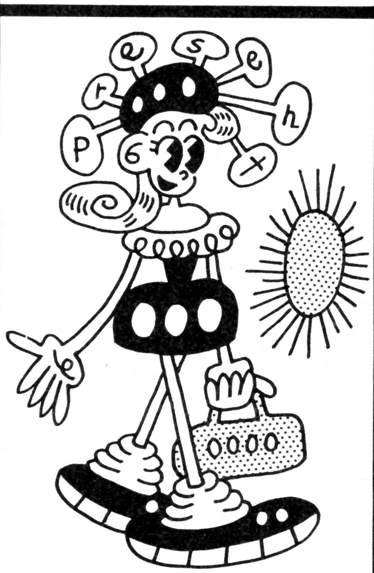
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から決定します。ハガキの質問には正直に答えてね。プレゼントの当否とは関係ないからね。ドシドシお便りください。締め切りは７月７日だ。

これでゲームはキミのもの



光栄より、シブサワ・コウシリーズ第４弾『信長の野望・戦国群雄伝ハンドブック』を３名にプレゼント。好評発売中の同ゲーム唯一の解説書で、膨大な人物の紹介記事も充実している。

読みものとしての魅力もいっぱい。

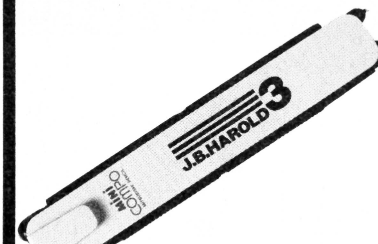


『スタートレーダー』の巾着



日本ファルコムより話題作『スタートレーダー』グッズプレゼントの第１弾！　として巾着バッグを３名にプレゼント。色は黒、お弁当なら10人分ぐらい入りそう。体操着なんかも入っちゃうし、もちろん、デイバックとしてお出かけの時に持ってってもいいし用途はいろいろ。

J.B.ハロルドパック



販促グッズづくりには定評のあるリバーヒルソフトの新兵器は、『Ｄ.Ｃ.コネクション』のミニ・コンポ。ボールペンとシャープペンシルのセット。

これさえあれば、どんなところでも聞きこみができる。Ｊ.Ｂ.ハロルドになった気分で。
５名プレゼント。

★雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



さあ今月は「大江戸國勢調査」で、住民全員の名前を発表するぞぉ!!　キミの名前は載ってるかなぁ？　ぬわにいぃ！　載っていないてぇ!?　そんなキミは今月の〝岡っ引(おかっぴき)〟募集をよく読んで、どわい至急ハガキを送ってくれたまえ!!

どいた、どいたぁ！　今月から「ひろばのコーナー」へ引っ越しの、「大江戸情報網」だーい！　皆の衆ぅ、ますます応援よろしくたのむぞ――ぃ！

さぁーて、今月のめでてーヤツらの紹介だぁ。「ＫＥＩＫＯ組」からは10名。とくにイラストの８名は、３カ月分400枚以上のなかから選ばれたつわものだ！　なんと50倍以上の難関をくぐり抜けたことになるネ。拍手！　拍手！「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは８名、栃木県の森岡秀樹くんは、２度目の登場だが情報の重要度がいまいちであ〜る。よって特別賞とするから、さらなる精進を期待するぞ！「ＳＬＧ宝船」からは１名。匿名希望くんは『大戦略Ⅲ』の兵器の名称予測のレポートであるぞよ。なかなか良い出来なのに匿名とはなさけない！　もっと自分のネタに自信を持ってくれぇい！

大江戸情報網ではペンネームは認めねぇからよろしくな！　こっ、こらぁ！　香川県のアマテラス〜くん、キミはペンネームが長いうえに住所・氏名が書いてねぇぞ！　情報を送るときは賞品が送れないから必ず書いてくるように！

公布

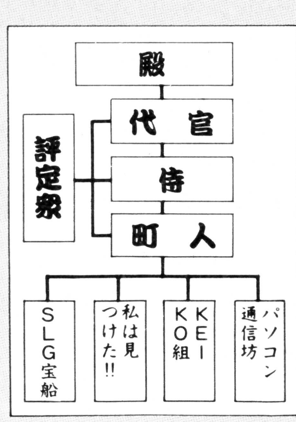
左の者、特別賞とする

横田もなみ〈北海道〉
森岡秀樹〈栃木県〉
坂貴紀〈神奈川県〉

以下、町人とする

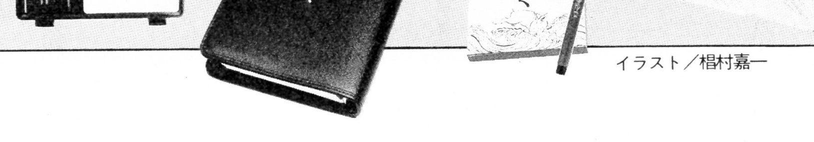
田村正憲〈青森県〉
中山彰〈茨城県〉
斉藤英也〈埼玉県〉
折原広紀〈〃〉
川瀬章二〈千葉県〉
福田裕久〈東京都〉
金寿彦〈〃〉
古田康芳〈〃〉
山内愛〈〃〉
内山博〈長野県〉
砂原裕〈富山県〉
杉本晋哉〈愛知県〉
蔭山達也〈京都府〉
吉野宏樹〈兵庫県〉
高島大〈〃〉

◎大江戸身分制度



大江戸情報網は「SLG宝船」「私は見つけた!!　僕は知っている」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」の各コーナーで採用されたイラスト、情報などを送ってくれた人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分を与え、１年間でもっとも貢献度の高かった人を〝殿〟に任命するというコーナーなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、片っＰ！からなる〝評定衆〟によって行われ、〝代官〟までの該当者にはそれぞれ下の４点。〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待っているぞ。今月からは新身分〝岡っ引(おかっぴき)〟も登場、みんなよろしく！

代官 ソニーウォークマン
侍 ロゴ入りシステム手帳
町人 ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳
特別賞 オリジナル手ぬぐい



イラスト／相村嘉一

大江戸國勢調査 第一回

初代殿様

角井恒〈埼玉県〉

代官

該当者なし

侍

田中茂一〈茨城県〉
近藤浩之〈東京都〉
榎本茂樹〈〃〉
入谷和秀〈愛知県〉
中島芳隆〈〃〉
石塚紀行〈滋賀県〉
沖水貢〈大阪府〉
松田達也〈〃〉
森本一高〈兵庫県〉
新田ともみ〈広島県〉
水野功〈福岡県〉

町人

畑山亨也〈北海道〉
横田もなみ〈〃〉
西村延幸〈〃〉
須藤智春〈〃〉
相馬聡〈〃〉
春日恵介〈〃〉
西嶋靖智〈〃〉
川口隆行〈〃〉
上田勇一〈〃〉
伊達勉〈青森県〉
明石尚之〈宮城県〉
三浦浩知〈秋田県〉
菅原史和〈山形県〉
佐藤公一〈〃〉
佐藤伸〈〃〉
石井龍彦〈〃〉
安藤直輝〈福島県〉
萩原昭夫〈茨城県〉
荒博之〈〃〉
寺田徹〈〃〉
矢野倉隆亘〈茨城県〉
古平剛〈〃〉
加藤征宏〈栃木県〉
大橋由則〈〃〉
高松利明〈〃〉
森岡秀樹〈〃〉
高橋信之〈〃〉
須永克彦〈群馬県〉
下田満〈埼玉県〉
梅澤吉利〈〃〉
石津賢一郎〈〃〉
金井毅〈〃〉
高橋慶實〈〃〉

佐藤隆晃〈埼玉県〉
和田宗助〈〃〉
江原輝行〈〃〉
用下雅人〈〃〉
長谷川貫之〈〃〉
矢島勇治〈〃〉
小林雅昭〈〃〉
松島清一〈〃〉
河野浩一〈〃〉
高木雅典〈〃〉
眞壁剛〈千葉県〉
大野裕〈〃〉
藤原勝〈〃〉
青木義行〈〃〉
田中歩〈〃〉
青谷唯司〈〃〉
野口健郎〈〃〉
戸田秀実〈東京都〉
小林勉〈〃〉
萩野恭将〈〃〉
本田大〈〃〉
熊貴史〈〃〉
鈴木信之〈〃〉
石橋博和〈〃〉
吉岡義広〈〃〉
奥田宗一郎〈〃〉
高幣俊之〈〃〉
山下重明〈〃〉
川合崇〈〃〉
渡辺貴八〈〃〉
山本和男〈〃〉
増原宏明〈〃〉
山崎茂照〈〃〉

大沢亮〈東京都〉
大塚輝人〈〃〉
村野章和〈〃〉
戸松信傳〈〃〉
桜井誠一〈〃〉
瀬崎隆行〈〃〉
野口淳平〈〃〉
浅古郎〈〃〉
村穂浩児〈〃〉
境誠一〈〃〉
野田修平〈〃〉
鈴木祥弘〈〃〉
田浦久義〈〃〉
猪狩雅之〈〃〉
成川正史〈〃〉
供田参〈〃〉
仁志田竜司〈〃〉
鵜川正明〈〃〉
野沢豊〈〃〉
南航〈〃〉
葛見由美子〈〃〉
坂本訓保〈〃〉
田中譲〈〃〉
澤田研一〈〃〉
生島幹友〈神奈川県〉
片幸重〈〃〉
笄井建〈〃〉
飯塚徹〈〃〉
坂貴紀〈〃〉
石井元康〈〃〉
田中久仁彦〈〃〉
小川敬司〈〃〉
平川靖行〈〃〉
小池正之〈〃〉
矢浜弘豊〈〃〉
野村賀則〈〃〉
長岡英樹〈〃〉
桜庭健一〈〃〉
柳町裕行〈〃〉
野崎賀博〈〃〉
後藤厚江〈〃〉
笄井尚弘〈〃〉
相田幸宏〈山梨県〉

風間逸人〈長野県〉
工藤浩正〈〃〉
清水暁英〈〃〉
横山耕治〈新潟県〉
古海曇雲〈〃〉
幸田貴宏〈〃〉
河田富伸〈富山県〉
荒城昌伸〈〃〉
東出幸真〈石川県〉
本田芳弘〈〃〉
西村英樹〈〃〉
山上雄嗣〈福井県〉
島崎昭博〈〃〉
早川和好〈岐阜県〉
児玉竜二〈〃〉
赤座真康〈〃〉
佐藤光久〈〃〉
下川昭功〈〃〉
豊田健史〈〃〉
山口匠〈静岡県〉
松下昭博〈〃〉
今村昌弘〈〃〉
山川尚美〈〃〉
嶋津裕亮〈〃〉
川口徹〈〃〉
鈴木智也〈〃〉
福井誠〈愛知県〉
江見明子〈〃〉
山本浩孝〈〃〉
西脇義紘〈〃〉
神谷浩二〈〃〉
芝田洋暢〈〃〉
小澤和哉〈〃〉
中野陽〈〃〉
倉橋秀幸〈〃〉
田中義和〈〃〉
横井康徳〈〃〉
津村欣功〈三重県〉
天野俊一〈滋賀県〉
平井康司〈〃〉
川地忠彦〈〃〉
奥出雄三〈京都府〉
岡本圭介〈〃〉

谷林佳之〈京都府〉
岩井進〈〃〉
森山健二〈大阪府〉
若月和哉〈〃〉
福田陽介〈〃〉
小野直樹〈〃〉
北村和男〈〃〉
宮口景至〈〃〉
治武考則〈〃〉
金沢政利〈〃〉
長崎洋道〈〃〉
中村勝信〈〃〉
片岡哲也〈〃〉
下村哲〈〃〉
白山明〈〃〉
五十嵐文起〈兵庫県〉
真岩卓臣〈〃〉
後藤清記〈〃〉
井上佳久〈〃〉
萩健一〈〃〉
三木正彦〈〃〉
田辺久也〈〃〉
清水英夫〈〃〉
稲田友教〈〃〉
金枝雅彦〈〃〉
酒井幸太郎〈〃〉
畑中克啓〈奈良県〉
保田隆則〈〃〉
西村雅之〈〃〉
橋爪研吾〈〃〉
北脇秀樹〈〃〉
南方啓一〈〃〉
小池真介〈和歌山県〉
藤田欣弥〈〃〉
西下勝也〈島根県〉
篠山雅弘〈岡山県〉
藤原英城〈〃〉
小畑明男〈〃〉
白神啄己〈〃〉
後神祥宏〈〃〉
須安治彦〈広島県〉
岡崎勝〈〃〉
坂口慎弥〈〃〉

井上佳洋〈広島県〉
羽熊秀樹〈〃〉
藤中隆司〈山口県〉
田中清志〈〃〉
宮本功一〈〃〉
岩政俊之〈〃〉
為近潤〈〃〉
内富勝博〈〃〉
鮎川まどか〈〃〉
長尾嘉也〈〃〉
浴中憲秀〈〃〉
大久保徹〈徳島県〉
藤原雅尚〈〃〉
藤井一記〈香川県〉
近藤隆昭〈〃〉
中岡将〈愛媛県〉
野中尚文〈〃〉
長嶺哲郎〈福岡県〉
内裕治〈〃〉
山下晃慶〈〃〉
上村雄一〈〃〉
稲吉健二〈〃〉
佐藤久晃〈〃〉
小田隆〈〃〉
長谷川景太郎〈〃〉
田村光昭〈〃〉
井口勝也〈〃〉
近藤聖一〈〃〉
浅田尚也〈〃〉
伊藤敬〈〃〉
山本健治〈長崎県〉
増山修〈〃〉
上園彰〈熊本県〉
小山祥弘〈〃〉
天野明〈大分県〉
末永純一〈鹿児島県〉

特別賞

田崎吉紀〈新潟県〉
鈴木将義〈神奈川県〉
徳田秀満〈京都府〉

地方特別特派員

岡(おか)っ引(ぴき)

募集

読者とのコミュニケーションをさらに深めたい「大江戸情報網」では、都道府県別に特別特派員〝岡(おか)っ引(ぴき)〟を大募集!! 〝岡(おか)っ引(ぴき)〟のみなさんには、毎月いろいろな課題を出します。課題の内容はコンプの布教活動、近況報告など。もちろんネタに応じて賞品がでますが、その内容については現在選定中なのでもう少しまってちゃぶだい。さて〝岡っ引〟をやってみたい人はハガキに「岡っ引になりてぇーやい！」と赤字で書いて送ってくれたまえ。

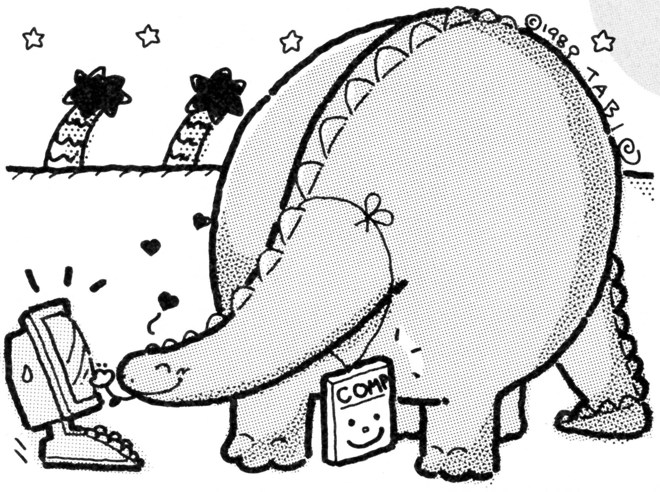
今回はまだ〝岡っ引〟がいないので、上の大江戸の住民全員に課題を出します。課題の内容は〝岡っ引〟らしく「最近世のため人のためになったこと」を送ってくれ。〆切は7月7日、採用された人は優先的に〝岡っ引〟になることができます。

宛て先は、〒102　東京都千代田区九段南４－７－16　コンプティーク編集部「大江戸情報網」係まで。

なお、すでに身分のある人が投稿するときはハガキのスミに身分を書いて送ってほしい、よろしく頼むヨ。



コンプティークBBS 伝言板



コンプティークが提供するパソコン・ネット"コンプティークBBS"の最新情報や大切なお知らせを伝えるこのコーナーも、はや第3回。

今月も、要チェック情報満載なのである。しっかり読んでくださいね。BBSや、このコーナーに関するご意見も待ってます！

ホストのモデムがパワーアップしました

ホスト側のモデムを交換しました。これにより、いくつか機能がアップしました。

●通信速度が2400bpsに

モデムの通信速度が、いままでの1200bpsから、倍の2400bps にも対応することになりました。単純にいえば、同じ時間に倍の量のメッセージが読めるわけです。

○300bps、1200bpsのモデムを使っている人は――いままでどおりの設定でアクセスしてください。ホストのモデムは、2400→1200→300の順で信号を送りますので、いままでより接続に少し時間がかかります。

○2400bps のモデムを使っている人は――通信ソフトとモデムの通信速度を2400bpsに合わせてください。

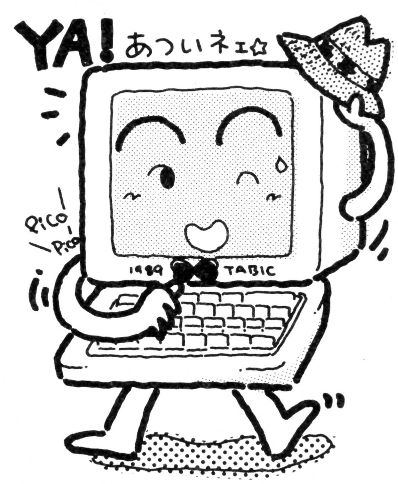
●MNP対応に

MNP(Microcom Networking Protocol)は、アメリカのモデムメーカー、Microcomが提唱した通信のためのプロトコルです。

ＭＮＰモデムでは、データを受けとるたびに正確に送られてきたかどうかをチェックし、「文字化け」などの間違い（エラー）があった場合、受信側が送信側に「いまのデータをもう一度ください」と要求して、常に正確なデータを受けとる仕組みになっています。

○普通のモデムを使っている人は――普通のモデムでアクセスした場合は、ホストのモデムが「これは普通のモデムだ」と判断し、自動的にいままでどおりの通信を行います。この判断のため数秒間の時間が必要となりますので、ホストに接続してから、〔login ID〕のプロンプトが表示されるまで、少し時間がかかります。

○ＭＮＰモデムを使っている人は――ＭＮＰモードでも従来のモードでもアクセスできます。ただし、ＭＮＰモードで〝XMODEM〟を使った場合、普通のモードに比べ20～40％くらい余分に時間がかかってしまう場合がありますので注意。



以上で、モデムの話はおしまい。

最後に、ＩＤの新規申請手続きについて。右のＩＤ申請書に必要事項を記入の上、返信用封筒と切手を同封し、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。

なお、ＩＤの発行は、最大１カ月時間がかかる場合があります。また、申請書に記入もれなどがある場合、ＩＤは発行できませんが、その趣旨を書いた通知状を送ります。１カ月たって、ＩＤも通知状も返送されなかった場合は、編集部までご連絡ください。

〈申請書の送り先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部「BBS ID」係

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

1. ご案内
   - システムインフォメーション
   - みんなみてみて！
   - 4誌編集部よりのお知らせ
   - コンプティークBBS規約
2. メールボックス
3. BBS
   - コンプティーク
     - How To Win
       - RPG
       - SLG
       - AVG
       - ACT
       - アーケードマシン
       - その他のゲーム
       - ヒントをくれ！
     - メゾン・コンプ
       - クロちゃんの部屋
       - 菊川涼音の屋根裏部屋
       - 片っP！の書斎
       - 矢野徹の狂乱酒場
       - メゾン・コンプ5号室
       - メゾン・コンプ6号室
       - ビショップ小峯の部屋
     - ドラゴンジム
       - アイドル
       - アニメ
       - 映画
       - 小説
       - SFサロン
       - 音楽一般
       - コミック
     - RPG WORLD
       - ロードス島戦記
       - D&D と AD&D
       - トラベラー
       - その他のテーブルトークRPG
       - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
   - オンラインゲーム（現在企画中）
   - フリートーク
   - データボックス
4. システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

氏名	㊞		
住所	〒		
職業		年齢	
電話			
使用機種			
保護者氏名	㊞		

I D

COMP				

仮パスワード

●この申請書に必要事項を記入してください。もれのある場合は、I D が発行できない場合があります。
●破線で切り取り、封書で（62円切手と返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。I Dと仮のパスワードを発行して返送いたします。
●規約をよく読んでから申請書を送ってください。



6月下旬より全国書店にてフェア実施!

HARD PACK PAGE



またまたPC-98シリーズに新機種が登場した。3.5インチの低価格・高機能機種のラインアップにまずは注目！　ZOOMUPを読むべし。新製品もワープロ、ビデオ、時計など、あの手この手でボクたちの財布をねらっている……。そして、なんといってもきわめつけはマックの『SimCity』だ。マックのすごさここにあり！

NEW PRODUCT 1

キミ、「務める」と「勤める」の使い分けできる？

ブルーのバックライト液晶画面がなかな見やすいと、人気を集めているパーソナル・ワープロ「Panaword U1PROシリーズ」に、AI辞書搭載の「U1PRO501Ai」が加わった。AI辞書というのは、関連語を含めた学習機能を持った辞書だそうだ。

たとえば、「銀行につとめる」は「勤める」だし、「司会をつとめる」は「務める」。ふつうのワープロ辞書だと「銀行につとめる友人が結婚式の司会をつとめた」という文章を変換した場合、前の方が「勤める」なら、学習機能が働いて後ろの方も「勤める」になってしまう。

ところが「U1PRO501Ai」は、関連語をチェック、後ろのは「司会」という単語から予想して「務める」と正しく変換されるという。もちろん、このようにパーソナル・ワープロが、関連語までチェックするというのは新しい試み。さてさて、どこまでチェックしてくれるのかしらん？　いろんなケースで実験したくなる意地悪なボク。でも、こんなふうにメーカーが、使いやすさを目ざして新しいモノに次々挑戦する姿勢はとてもうれしい！

新しい試みといえば、「ワープロ・ノベルズ」。一言でいうとワープロを使ったゲームブックだ。「U1PROシリーズ」にもコレが登場。「闇に翔ぶ天使たち」と「シャティ」「カサブランカに愛を」の3本で、いずれも4800円。問い合せ／松下電器産業　☎(06)908-1151

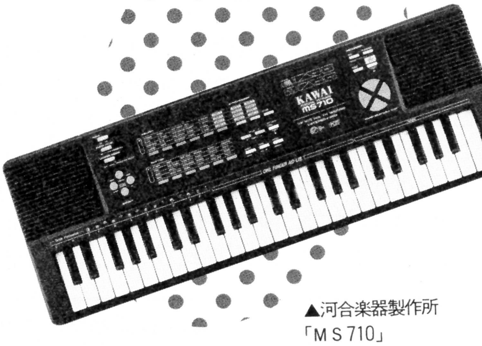


▲松下電器産業「PanawordU1PRO501Ai」165,000円

　イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2

今日からボクも即興ミュージシャン！



▲河合楽器製作所
「ＭＳ710」
30,000円

多機能、低価格化が進む電子キーボード。ナント３万円以下で、16ビットメモリーＰＣＭサウンドを内蔵したという「ＭＳシリーズ」が登場しちゃった。16ビットＰＣＭ音源と言えば、ＣＤなどにも使われているもので、音自体がとてもリアルに再現される。

音の良さもさることながら、カッコを気にするボクらにとって、見逃せないのはワンフィンガー・アドリブ機能。押すだけで、各鍵盤ごとにセットされている違ったフレーズが、リズムとコードに合わせて流れ出る。なにも考える必要はない。ひたすらノリにまかせて、鍵盤の上で指をすべらせるだけ。

576通りの音色の組み合わせを楽しんだり、ドラム・キットを使って演奏にメリハリを付けることも簡単。問い合せ／河合楽器製作所　☎(0534)57-1211

NEW PRODUCT 3

恥をかかないための小道具スペルチェッカー



▲パイロット万年筆
「SPELL COMPUTER」
8,500円

「ちょっとトラブルがあってね」なんて、日常的に使う単語「トラブル」。これ、英語で正しく綴れる？　「trable」とか「travull」とか書いたりしてないだろうなぁ。恥ずかしいゾ。正しくは「trouble」だ。

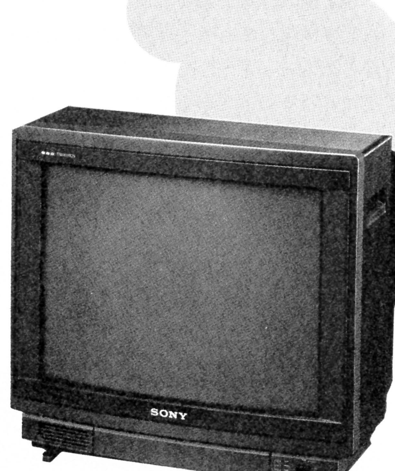
こんなときに役に立つのが、「スペルコンピュータ」。コンピュータとは言え、カード型なので胸ポケットにすんなり入る大きさ。辞書を持ち歩くのはいやだけど、これならスマートにいつでもどこでも持っていける。

スペルの怪しい単語を入力すると、正しい単語を表示してくれる。いくつかの可能性があるときには、それらをすべて順に表示してくれるので、適切なものを選択すればよい。

もちろん、コレ、単語が予想できる程度の英語力をもっていないと、意味ないけどね。問い合せ／パイロット万年筆　☎(03)567-6111

NEW PRODUCT 4

ビデオとディスプレイ兼用の21型モニター



▲ソニー「GVM-2100」
240,000円

マルチスキャン（いろいろな信号に対してモニターが自動的に対応する機能）のディスプレイが発売されるようになってから、ウチではディスプレイにパソコンとビデオの両方を接続している。パソコンを使っているときにはディスプレイとして使用し、そうでないときには、ビデオを見たり、テレビを見たりするのに使っているわけだ。そう広い部屋でもないので、１台で両方に使えるというのはとっても便利。

ただひとつ文句を言わせてもらえば、近ごろの大型テレビブームに乗り遅れちゃうこと。みんな大型テレビで迫力ある画面を見ているというのに、こっちはいつまでたっても14型かと思っていたところ、ソニーから21型のマルチスキャンモニターが発売された。720×480ドットの高解像度だから、コンピュータグラフィックスにも使える。

いままでに比べると、なんとゆったりとした気分になることか。親も「これくらい大きい文字なら見やすい」と、パソコンにも興味を持ち始めちゃった。問い合せ／ソニー　☎(03)448-3311

NEW PRODUCT 5

みんなに内緒で優しく、起こして！

ついこの前も「香りで起こす目覚まし時計」というのを紹介したけど、今回は時間になるとアラーム本体が振動し、起こしてくれる時計を紹介しよう。

サイズは手のひら大。音で気づかせるのではないので、大衆の面前でも堂々と使えるというのがメリット。たとえば電車の中。乗り越さないように、降りる駅に着くちょっと前にアラームをセットしておく。時間が来たら、振動するので回りの乗客に気づかれずに起きることができる。もちろん、試験のときに後５分になったら知らせるようにセットして使うこともできる。問い合せ／松下電工　☎(03)769-4820



▲松下電工
「ブルブル」
4,500円

NEW PRODUCT 6

わが家の天気予報を知ることができる!?


▲松下精工
環境モニター
ウェザー＆エア
ロチェッカー
22,000円

東京ディズニーランドでは、気象庁の天気予報だけでは安心できないと、天気予報屋と契約。毎年高いお金を払っているという。というのも、こういったところの客の入りは天気に左右されるため、天気予報にしたがってレストランの仕入れを決めたり、従業員の配置を決めたりするからだ。

キミも、東京ディズニーランドのまねをして「本日のうちの天気予報」なんてのを発表してみてはいかが？　環境モニター「ウェザー＆エアロチェッカー」を使えば一発で予報ができる。気圧センサーが約８時間後の天気を予想してくれる。お出かけ前のお母さんに「雨が降りそうだから、洗濯物は取りこんでおいたほうがいいよ」なんて教えてあげると喜ばれることうけあい。

時刻を表示したり、カレンダー機能も持っているので、お部屋のインテリアとしても使える。問い合せ／松下精工　☎(06)939-1161

NEW PRODUCT 7

巻き戻しからたった2秒で再生

カウチポテトブーム以来、レンタルビデオに通う週末を過ごしている。でも、今のシーンをちょっと巻き戻してもう一度見たいという時、巻き戻しモードから再生モードへの移行にガッチャン、ウィーンと何秒も待たされるのはたまらない。ソニーから、このイライラを解消してくれる「マッハドライブ」メカを搭載したハイファイビデオデッキ「ＳＬＶシリーズ」が発売された。停止状態から再生までが１秒、巻き戻しや早送りから再生までは、従来５秒かかっていたものが、なんと２秒以内というのだからスゴイ！　問い合せ／ソニー☎(03)448-3311



▲ソニー　ＶＨＳハイファイビデオ「ＳＬＶ-757」 120,000円

NEW PRODUCT 8

香りをつけられる布団乾燥機

最近みんなやたら臭いに敏感。昨日と同じブラウスじゃあ、「ヤッダー」ってからかわれちゃう。髪の毛の臭いだって気になるから、毎朝早めに起きて朝シャンしてるというのに、最近パートを始めたお母さん、「洗濯は週に２回」なんて宣言しちゃって、ホントに困るのよね。布団だって晴れた日にはちゃんと干してくれないと、体臭がついっちゃったらどうするのよ。

なんてぐちってたら、最初のお給料で自分の好きなコロンを使って、香りを付ける機能の付いた布団乾燥機を買ってくれた。これを使えば、雨の日だって布団はホカホカ。脇に付いたドライポシェットを使えば、生乾きの下着や靴下もすぐに乾かせる。問い合せ／三洋電機　☎(06)901-1111



▲三洋電機「ＦＫ-ＦＬ2」 15,000円

ZOOM UP

PC-9800シリーズにLXとEXとESが新登場！ ESとEXは兄弟で、LXとはいとこ同士、EXはUXとほとんど同じ

日本電気が、またまた、ＰＣ-9800シリーズに新製品を登場させた。新顔はいずれも3.5インチタイプ。

簡単に説明すると、ＰＣ-9801ＬＸとＰＣ-9801ＥＸが、ＣＰＵに80286を搭載しており、ＰＣ-9801ＥＳは、32ビットの386ＳＸ使用機。ということは、ＰＣ-9801ＥＸはＰＣ-9801ＵＸの後継機で、ＰＣ-9801ＥＳは、従来のＰＣ-9801ＵＸの上位後継機となり、ＰＣ-9801ＬＶの上位機がＰＣ-9801ＬＸというわけ。わかったかな？

まるで、「兄貴の奥さんの妹のだんなのいとこがドラクエのキャラクターデザインやっててさー」なんて話しを聞いてる気分かな？

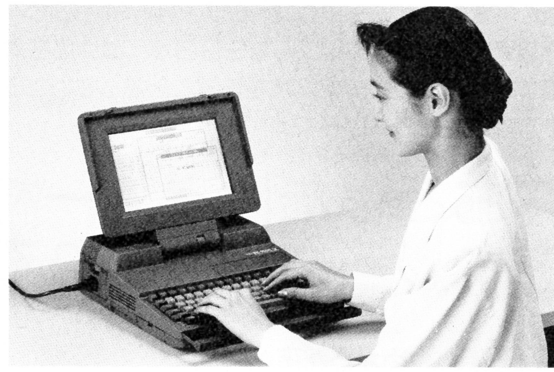
うん、こういうときは図式化するにかぎる。

まず、ラップトップ家の場合。いままでのＰＣ-9801ＬＴ（ＣＰＵはＶ50）、ＰＣ-9801ＬＶ（ＣＰＵはＶ30）、ＰＣ-9801ＬＳ（CPUは386）３兄弟にＰＣ-9801ＬＸが参加。ＣＰＵを軸にとると、

（V50）（V30）（80286）（386）
ＬＴ　ＬＶ　ＬＸ　ＬＳ

となる。

続いて3.5インチデスクトップ家。



▲日本電気の80286搭載ラップトップ機ＰＣ-9801ＬＸ　44万8000円〜

マッキントッシュタイプのデザインのＰＣ-9801ＣＶを別扱いとすると、ＰＣ-9801ＵＶ（ＣＰＵはＶ30）、ＰＣ-9801ＵＸ（ＣＰＵは80286）の２兄弟だけ。今回新たにＰＣ9801ＥＸ（ＣＰＵは80286）と、ＰＣ-9801ES（ＣＰＵは386）が加わったわけだ。CPUを比較してくれればわかるように、PC-9801UXに代わってPC-9801ESが登場したことになる。CPUを軸にとると、

（Ｖ50）（Ｖ30）（80286）（386）
ナシ　ＣＶ/ＵＶ　ＥＸ　ＥＳ

となる。ＰＣ-9801ＥＸとＰＣ-9801ＵＸの違いは1.2倍に高速化されたＣＰＵの処理速度だけと考えていい。

さてさて、シリーズ御本家の５インチデスクトップタイプには今回ニューフェースは登場しなかった。まあ、主力機ＰＣ-9801ＲＡ（ＣＰＵは386）、ＰＣ-9801ＲＸ（ＣＰＵは80286）は、どっちも去年の秋に登場したばかりだから、そうそう、新製品に登場してもらっちゃ、こっちも困るけどね。まあ、比較しやすいように、このタイプも一列に並べてみると、

（Ｖ50）（Ｖ30）（80286）（386）
ナシ　ＶＭ　ＶＸ/ＲＸ　ＲＡ

となる。

これが今のＰＣ-9800家一族というわけだ。ＵＸがＥＸになったのはＣＰＵの処理速度アップの意味もあるけれど、わがＺＯＯＭＵＰスタッフは、日本電気の対セイコーエプソン作戦だとみている。だって、セイコーエプソンの同レベル機を比較すると、定価ベースで日本電気の方がずっと高い。これは少し下げにゃいかん、というわけでＥＸ登場となったと思われる。より早く、より安くなるのは大歓迎！

ＬＸとＥＳは、それぞれラップトップ家の次男、3.5インチデスクトップ家の長男の座が空いていたので、そこを陣取るために出てきたんだけど、これは次のＭＳ／ＯＳ２時代に向けて、3.5インチタイプの主力となるマシンだ。

これでＣＰＵとディスクドライブのタイプごとに、一通りそろったPC-9800シリーズ。セイコーエプソンの動きが気になる？



▲3.5インチ32ビットデスクトップパソコンＰＣ-9801ＥＸ　34万8000円〜

問い合せ／日本電気　☎03(456)5111

Welcome to Macintosh



その名もシミュレーション・シティ＝『SimCity』。シナリオもマップも超リアルなSLGが、ついに日本に上陸！オリジナルのシナリオを作ることだってできるぞ！今月はこれにハマリっ！！！

村おこしだけど、一村一品運動はなし！おもしろさにつられて、ゴジラも登場!!

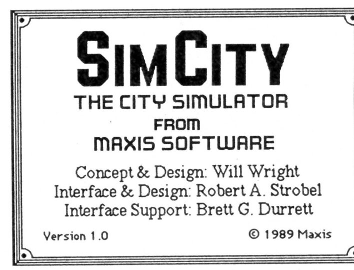
村から街へ、街から都市へ メガロポリスが目標だ！

シミュレーションゲーム（最近はSLGというらしいが）というと、ボクの場合、まずパッと頭に浮かんでくるのは98の『大戦略』やマックの『パットンVSロンメル』、といったゲームなんだけど、実際はそればかりじゃない。今月紹介する『SimCity』もSLGの部類に入るゲーム。だけど、戦略モノとはちょっと違った、どちらかというと生産的ゲームなんだ。

では、『SimCity』とはいったい何をするゲームなのか？　それは名前のごとく、都市のシミュレーションをするゲームなんだ。画面上で道路や工場、住宅などをつくって、村から街へ、街から都市へと成長させていき、最後にはメガロポリス（巨大都市）にするのが目的になっている。

シミュレーションを始めるには、まず都市を形成する土地を選ぶ。まったくのさら地から始める場合は、自動的にマップを作って表示してくれる。気に入った土地ならばそのまま始めていいし、気に入らなければもう一度作り直させればいい。それとは別に、あらかじめ世界各地の都市に似せたモデルが用意されていて、それぞれ異なる条件下で都市の規模の維持（または拡大）をしなければならないシナリオもある。その中に「Tokyo」というのがある。このシナリオの特長は公害。都市の大公害が原因で、ゴジラ（ゲーム中ではモンスターと呼んでいるけど）が出てきて都市を破壊しまくる。その後、都市を復旧させる、というシナリオになっている。ちょっと日本かぶれしているけど、こういうゲームも悪くはない。

他にも、犯罪の街「デトロイト」や、「サンフランシスコ」の大地震、「ボストン」の原発によるメルトダウン（これは特にアブナイ）など、とてもリアルな内容のシナリオが8つも用意されている。

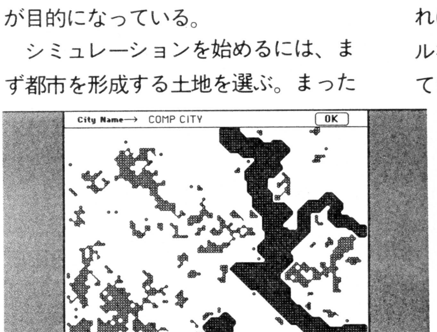


▲制作はMaxis、販売はブロダーバンド社

まずは、生活基盤をつくる 余暇設備はあとまわし！

さて、街づくりはどう進んでいくかというと、まずは生活に必要な施設から建設する。といっても建物の種類はそれほどない。住居は当然、その他に、まず発電所。それから工業地と道路、続いて商業地。最初はこれだけそろっていればまずまず。でも、単にバンバン並べていけばいい、というものでもない。これらは密接な関係があるんだ。

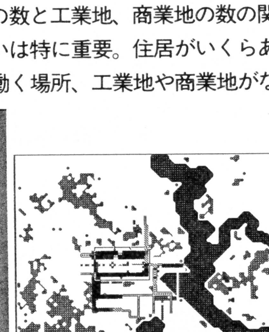
住居の数と工業地、商業地の数の関わり合いは特に重要。住居がいくらあっても働く場所、工業地や商業地がな



▲今回、都市を作る地形。ちょっと緑が少ないな……



▲約40年後の都市。上がフットボール場、右下は港



▲都市の交通状況。黒は渋滞中

 イラスト／渡辺天留子 with Macintosh Plus & Comicworks

ければ住民は寄りつかない。逆に、工業地や商業地ばかりあっても、働く人がいなければ都市は育たない。この関係はわりとシビアで、部市の発達にも大きく関わってくる要素だ。全般にわたって、住居が増え始めると工業や商業が伸びる、という関係になっている。

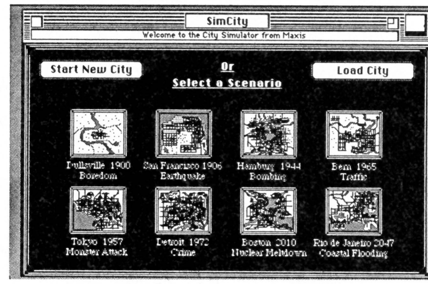
都市の発達に欠かせないものに、道路がある。住居や工業地、商業地など、ほとんどの施設はこの道路に必ず面していなければならない。道路で住居と工業地や商業地が結ばれると、そこに車が流れ始めて、人の移動が起こる。そこで初めて工業地の発達が始まる。商業地も同じだ。ただ、道路は渋滞を起こすことがある。

道路と似た役割を果たすものが鉄道。鉄道は道路と違って渋滞が起こらない。しかし、各施設の成長を促進するのは道路なので、すべての道路を鉄道に置き換えることはできない。あくまで渋滞防止の手段に過ぎない。

また、警察署や消防署もある。警察署は犯罪の防止、消防署は災害時の火災発生の防止に役立つ。どちらも行動範囲が決まっていて、施設の場所から離れれば離れるほどその効力は少なくなり、ある一定の距離を離れるとまったく効力を発揮しなくなるので、適当な間隔で置いてやらなければならない。

この他に、発電所や公園、港、飛行場、フットボール場（娯楽施設の代表かな⁉）がある。発電所は原子力と火力があって、電力を供給する大事な施設だ。公園はそのまわりの土地の価格を上げる効果があり、税収が増える。港は工業、飛行場は商業の発展に不可欠で、フットボール場は人口を増加させる。

操作方法は（相変わらずだが）非常に簡単だ。エディットウィンドウと呼ばれるウィンドウに都市の一部が拡大表示されて、そのウィンドウの左側に施設の一覧がアイコンで表示されているから、建設したい施設のアイコンをクリックして、エディットウィンドウにカーソルを持って行くと、カーソルがその施設の広さの枠になる。そして、建設したい場所でクリックすれば、そこにその施設が建設される。道路や鉄道、電線は、クリックしたままドラッグしていくと、つじつまが合うように道路や鉄道が引かれていく。たとえば、道路が交差した場合、ちゃんと十字の交差点になるし、道路と鉄道が交差すると踏切(らしいもの)になる。また、河川の上に道路や鉄道、電線を引くと、橋や海底トンネル、海底ケーブルになる（ウーン、よくできている)。



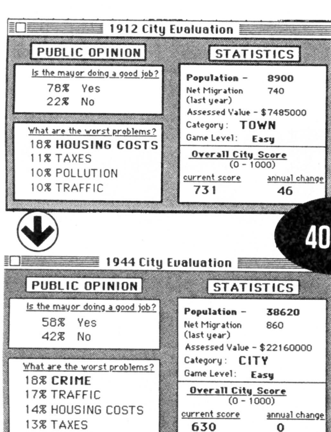
▲シナリオを選ぶ画面。都市名と年代、都市の状況が示されている。たとえば〝サンフランシスコ、1906年、地震〟〝ボストン、2010年、メルトダウン〟など、思わずフムフムと納得してしまう。〝Start New City〟を選ぶと、自分で都市開発を行うことになる。あまり複雑な都市は作れないが、かなり楽しめるゾ！

都市機能が充実してくるといろいろと問題が起きる

そうやって村おこしから街づくりへ、と進んでいく。が、そんなにことは単純ではない。住居や工業地、商業地が密集し始めると、交通量もそれにしたがって増えてくる。そして、次第に渋滞が起こるようになる。渋滞が起こると住民の不満は高まってくるし、公害も発生する。工業地や火力発電所も公害のもとだ。原子力発電所はクリーンだが、わずかな確率でメルトダウンを起こす。これが起きると発電所のまわりが広範囲に渡って使えない「死の土地」になってしまう。この他に、自然災害として、洪水、地震、火事、竜巻、飛行機事故、そしてゴジラ（どう考えても遊んでいるとしか思えない）と、あげたらきりがないくらいだ。ただ、だからといってめんどうなことはなくて、なにか起こるたびに（またはなにかするたびに）マウスでもってチョンチョンとやるだけで済む。その辺がマックのゲームのいいところだね。

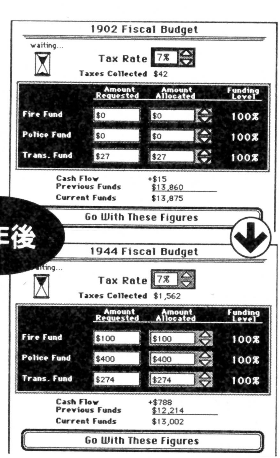
とにかくこのゲームにはハマった。久しぶりの大ヒットで、まわりの友人知人もこぞってハマりまくってるから、きっとキミもハマルぞッ!!

COMPCITYの状況



40年後

▲開発当初は、市長の支持率78%、人口が8900人、規模は〝TOWN〟だったが、40年後には、人口が38,620人に増え、支持率は58%に低下した。規模は「CITY」になった

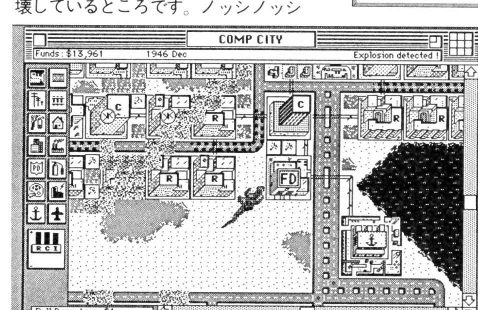


▲開発当初に徴収した税金は、かろうじて15ドルのプラス。約40年後には、788ドルのもうけ……じゃない、黒字。設備投資もちゃんとしてる！



▶「ウルトラ警備隊を呼べ」でも、電話番号、知らない

▼ハイ、私がゴジラです。いま、街を破壊しているところです。ノッシノッシ



8月号は7月8日(土)発売

来月は、天下統一＋大戦略III＋遊兎伝＋まだまだあるんですゥ、のシステムソフト大特集！ 付録はついに全貌暴露のワンダラーズフロムイースだぞ、万歳!!

EDITORS' VOICE



「スカリー」(早川書房) という本がおもしろい。80年代はじめのアップルの昏迷期、マック誕生当時のエピソードがふんだんにでてくる。たった6～7年前なのにもー"なつかしい"という感じなのだ。(佐)

私には意志があります、なんて当然のことは言わない。私は石を持っています、と言うのだ。手にあるの？ ポケットにあるの？ なんて悲しい質問はやめてくれ……腎臓の中にあるんだから。(隆)

人間が本当に怒ると緑のウンコをするそうだが、健康診断でバリウムを飲んだ私は白いウンコをしてしまった。よ～し、今夜は赤ワインを飲んで赤ウンコをしてやるぞ、と思ったが飲みすぎてゲリだ。(敏)

今月でコンプ編にオサラバだ。ザマァミロ！ といいたいところなのだが、ほんの15mほど南に移動するだけなのだ。㊒PCエンジンで私を見かけたら声でも掛けてやってくれい！ ヨロシク。(な)

最近は『接待』なんて機会も増え、「私も大人になったものだなぁ」などと思ったりするのだが、その度に接待する側の私のほうがおごられてしまうという現状をどうしたらよいのか、目下の問題だ。(敬)

前から捜していた、ソビエトアニメ『チェブラシカと怪盗おばあさん』の挿入曲、「ワニのゲーナのテーマ曲」をやっと手に入れた。オリジナルの歌声でないのは残念だけど、やっぱり名曲だった。(光)

本誌進行担当の中西氏が"㊒PC"に異動になる。この人には、公私ともたいへん迷惑をかけられた。が、編集のイロハを教えてくださったのもこの人だった。根はいい人なんだがなぁ……。(直)

学生の頃は社会人ってのは金持ちで、好きな物買ってうまい物喰って…と思ってた。なのに夢破れ、今じゃ借金にまみれた先輩の編集に囲まれて赤貧にあえぐ毎日。嗚呼……。(㊖)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Semior editors……吉田隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……片岡英典　ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　平井まさる　高橋恭
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原 敬　木村典子　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩 豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦

コンプティーク 7月号
1989年7月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2―13―3
電話　編集部：03―221―9851
販売部：03―817―8523
広告部：03―817―8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977―7
Printed in Japan

イラスト／中野豪


Dragon Gym
転校生がくるって噂を
きいてドキドキしていた
新学期。真新しい制服の
あのコは、優しいイント
ネーションの少女だった
山中すみか

Cute

遊園地が大好き
おとぎの国に行きたいな



PHOTO:TAKUYA KIMURA　STYLING:HIROKO UMEYAMA　HAIR&MAKE:YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP)　COPY:MAYUMI KITAMURA(POCHI)　DESIGN:AKIHIKO SAWADA(TERRACE)　EDITION:MASAYUKI ENDOH



SUMIKA

――もう東京の学校にはすっかり慣れた？
「ハイ。最初に入ったクラスがすごくいいクラスで、あっという間に友だちができてしまって。でも、すぐにクラス替えになって、その次のクラスが、もうすっご――――く……」(注)すみかちゃんの部分は京都弁のイントネーションで読みましょう)
――なに？　イヤなクラス？
「いえ、すっご――くいいクラスで(笑)。また友だちが増えたんです。学校行くの、楽しみで」
――東京のコと京都のコって違う？
「みんなシャキシャキしてますね。私はおっとりしてるって言われてしまって。京都にいるときは、そんなふうに言われたことはなかったんですけれど」(と、おっとり話す)
――京都弁のせいじゃない？　でも、ずっとそのままで話しててほしいな。
「東京の学校に行ったら、すぐに東京弁がうつると思ってたんですけど、なんかみんなに京都弁がうつってしまって(笑)。先生に『みんな山中に似てきたなあ』って言われてしまいました(笑)」
――食べ物は？
「最初、水がまずくてビックリしました。なんかサビの味がするんですもん。でも、もう慣れました。東京は遊園地がたくさんあってうれしいです。ディズニーランドとか、あれは千葉ですか？（笑）後楽園とか、早く行きたいなー」
――京都は遊ぶっていうとどこになるの？
「いろいろあるんです、繁華街は。でも、お母さんに友だちとそういう所に行ったらダメって言われてましたから、行ったことないんです。残念」
――中1までしかいられなかったからね。おもしろくなるのはこれからだったのに。
「でも東京はすごいです。なんでも売ってるし、怖いジェットコースターもあるし」（あくまでも遊園地にこだわるすみかちゃんでした）



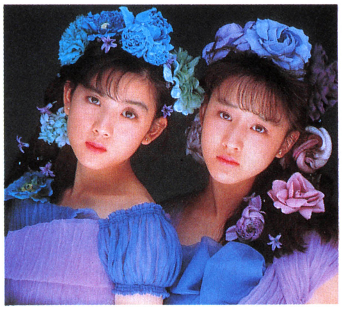
▶池袋でのデビューイベント。歌いながらみんなに手を振る姿がキュート！

▲東京初のイベントは大成功。すみかちゃんの魅力が120％伝わってきたよ

PLOFILE

●やまなかすみか　本名・山中澄佳。昭和50年5月6日生まれ。京都府出身。160cm、44kg、77　58　81。A型。
●「ロッテCMアイドルはキミだ！'88」グランプリ受賞。4月8日「四月白書　走れジュリー～動物たちの願い～」でデビュー。
●先日の体育のマラソンで転んで、足の爪をはがし、今日の50m走のタイム測定で足腰ガクガク、というすみかちゃん。何につけても一生懸命という性格がよーくわかるエピソードですね。
●撮影終了後、スタッフとの記念撮影で「大人じゃーん！」ポーズをキメてくれたすみかちゃん。次の撮影は遊園地ロケにしようね♡

平成が生んだ最初のBIGスター
Wink



◀どんな写真でも、左が早智子ちゃんで右が翔子ちゃんは不動の位置

飛ぶ鳥は落とす、泳ぐクジラは沈めるような勢いのWinkのおふたり。いやいや、ドッカンドッカン絶好調ですな。

4月末に発売されたアルバム「Especial y For You ～優しさにつつまれて」なんてプロモーションの必要もないくらいのセールスを記録中です。このアルバムがまた良くてねー。こんなに昇り調子でイケイケのときなんだから、ある程度手を抜いても売れるだろーに、こんなにリキ入れちゃうなんて、本当に偉いわよねー、まったく。

オススメ曲はカイリー・ミノーグ&ジェイソン・ドノバンのカバー「ESPECIALLY FOR YOU」。しっとりしたバラード調の曲で、甘い声の2人にぴったんこ。明治製菓のCMソングにもなっている「REMEMBER SWEET」もマーブルチョコみたいにポップでかわいいし、もう言うことナシ！

レコード（もうCDか）で聴くのもいいけど、Wink はやっぱりナマだよね。あのダンスがなきゃWink の魅力は半減だしさ。となれば待ち遠しいのはコンサート！いまんとこコンサートに関する情報は入ってないけど、夏あたりにドドーンとくるコト間違いないでしょうね。

アルバム聴いて勉強しとけよ、このヤロー！

泣かせの天才　新曲で本領発揮
藤谷美紀



◀別れても君の名前は忘れないよ……と純な男心を美紀ちゃんがキミたちの心にせまる感動巨編だ

ウォークしながらトークする、高校生しながらゲーノー人する美紀ちゃんです。

“歌う美少女”というフレコミでデビューしてはや1年。思えば、美紀ちゃんは“美少女”っつう冠詞が取れたのが早かったよね。つっても、別に美紀ちゃんが美少女じゃなくなったってワケじゃなくてさ（それどころか美しさには拍車がかかるばかり）。美少女って飾りがなくても十分勝負できるだけのパワーを身につけたってコトですよ。

美紀ちゃん自身はどーやら歌よりもお芝居の方が性に合ってると思ってるらしいけど、私は美紀ちゃんの歌が好きだ。だって声がいいじゃん。女優っぽい声で（他にはナンノとか国生とか）しかも歌ってもヨシって声質の持ち主って珍しいと思う。歌い方もミョーに芝居がかった大げさなモノじゃなくって、サラッとしていながら、心の琴線に触れてくるような奥深さがあるし。『美味しんぼ』みたいだけど、つまり得難い歌い手だってコトが言いたいわけです。

5月25日にリリースされた第5弾シングル「君の名前」が歴代アイドル歌謡トップ10に入るんじゃないかっつーくらいの名曲。女のコが“僕”が主人公の歌を歌うと、なぜこんなにいいんでしょう。美紀ちゃんは明るくおきゃんな女のコなのに、泣かせる曲を歌わせたら天下一品だぜよ！

この春いちばんの熱帯夜!?
大西結花





▲アルバムでは実にバリエーションにとんだ曲に挑戦してます。人間はチャレンジだ!!

レコード会社も移籍して、折りヅルどころか、ジェット機に乗ってはばたいた結花ちゃん。そんな結花ちゃんの御利益にあやかろうと、行ってきました日本青年館。「SPRING WIND」ってコンサートタイトルなんだけど、そよそよのやわらかい春風どころか、会場内は熱風につつまれてるんだよ、暑いじゃないのさ。

でも、ま、盛り上がるなってほうがムリな内容だったよね、曲の選び方もファン心をくすぐるプログラムだし、衣裳もヨイし。フツーこのテのコンサートは3着が常識なんだけど、結花ちゃんてば5着も見せてくれちゃうし。ギター片手にプリンセス^{2}のヒット曲を、3曲もやったかと思えば、11曲をミゴトにつなげたシングルメドレーもあり。あのテこのテで攻めたてられりゃ、そりゃファンの皆さまも黙っちゃいられませんものね。ひと足早く夏気分を味あわせていただきました。

5月25日リリースのアルバム「Bridge」も感動で胸が熱くなることウケアイです。

ああ困った　お客様がいないわ
佐野量子





◀旗の振り方もかなり気合いを入れて練習したという車掌さん・量子



▲笑顔のウラにはファンの姿が見えない不安におののく心あり

私のささやかな夢……満里奈ちゃんとお化け屋敷に入る。明菜ちゃんとさびれた温泉宿で鍋をつつく。山瀬と一晩中しりとりをする。量子ちゃんの手作り弁当を持ってハイキングに行く――。こんなコトを話すたびに、田舎の母は「バカなことばっかり言ってねえで、田植えでもしてくんろ！」と言ったものだが、人間やはり、いくつになっても夢を捨ててはいけない。なんと量子ちゃん編の夢がかなったのさ!!　量子ちゃんと一緒に、新宿から小田急線に乗って、向ヶ丘遊園まで、ハイキングしちゃったもんねー。ま、約千人のジャマ者は、同行してたけど、私にとっては量子ちゃんと2人きり、ウキウキランランハイキング気分だったから関係ないね。

量子ちゃんやスタッフの乗った車両とファンの人々の車両は離れてたんで、量子ちゃんは「スタッフだけで、ファンの人がいない」と心配してたそうな。目的地に着いて、電車からドトウのごとく降りてくるファンを見てひと安心。相変わらずのおとぼけぶりですね。

そうめん　冷麦　あっこちゃん！
生稲晃子



◀それでもって、そろそろアルバムのシーズンじゃありませんか？

夏に向けて、何かやらかしてくれそうな気配アリのあっこちゃん。新曲「Japanese Girl」なんか聴かされちゃうと、ライブ見たくてウズウズです。

この曲、とにかく詞も曲も遊んでて、この夏のテーマソングにしたいくらい。日本情趣を象徴するような熟語（浴衣・蚊帳…）がラレツされてんだけど、曲調はメリハリバリバリの、８ビート。日本夏紀行って言葉も出てきちゃったりして、こりゃもう全国ツアーっきゃないでしょ。お願いしますよポニーさん。おっと１行余った。B面もヨイ曲だよ。

女の素顔はカメレオン
本田理沙



◀アルバムに収録されてるバラードが大変よい。シングルにしてほしい

理沙ちゃんのファーストアルバム「ＭＥ　ＨＥＲ　スクランブル」の話をしようじゃないか。ま、アルバムはあっちこちで書かれてるんで、ココでは置いといて、一緒にパッケージされてるビデオね。これがいーんだ。理沙ちゃんのビデオをスタッフが作るドキュメントタッチなんだけど、そのスタッフっつうのが全員理沙ちゃんが扮装してるんだ。バリバリキャリアウーマンのプロデューサーやミーハーなウェイトレス、そのまんまの本田理沙さんもモチロンアリ。意外なほどの演技力を発見しちゃって、大ラッキーですよ。

世界でいちばん大きなプレゼント
伊藤智恵理







▲両手でバイバイポーズが印象的。やさしい人ね

４月１日にハッピーバースデーを迎えた智恵理ちゃん。その智恵理ちゃんが「事務所の社長さんがくれた大きな大きなプレゼント」と表現したファーストコンサートに行ってきました。しびれを切らしながらこの日を待ってたファンの人々は、オープニングからしてショート寸前。こちらの予想を上回るノリノリのノリ。会場には女のコの姿も目立ち、野太いヤロー共の声に負けじと、花のように合唱しとりました。平年より早い桜の青葉がまぶしい春のできごと。

ミキはもう　18だから～
伊藤美紀







▲新曲「RISA の片思い」。立花さんに本田さん。RISAもいろいろ

W伊藤、そろってお誕生日を迎えました。

18歳になった美紀ちゃんは「自分のコトをミキと呼ぶのはやめます」と宣言。そうなの？　つまんないなー。そんなに急いで大人にならないでよ。シャネルスーツやカルティエの３連リングもいいけど、やっぱドナルドダックの方が美紀ちゃんぽいしさ。

６月17日には新宿サウンドハウスでセカンドライブ決定。大人になったかどうか確かめてください。

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

タマゴのようなトップアイドル　両横綱　そろいぶみー!!



▲相変わらずの物言いたげな表情にゾクゾク。詞をよく聴くと、ドラマが見えてくる

誰にでも料理される卵のようなコイズミさんと、調理法によって、何通りもの味を出す、やはり卵のような静香ちゃんの新曲です。どちらも強力なので、２曲まとめてやるぜっ！

静香ちゃんの「嵐の素顔」はスコールのような曲。激しく通り過ぎてくんだけど、終わってから余韻が残って、思わず「も１回聴いちゃおうかな」となる。この曲の主人公が静香ちゃん本人のキャラクターとダブるのは私だけではないはず。

コイズミの「Fade Out」は近田春夫プロデュース曲。曲の舞台は車の中で、やっぱり移動してる空間で聴くことをオススメ。この曲を含むアルバムが、いきなりハウスサウンドに挑戦。芸能界が丸くおさまってたのに、コイズミが飛び出すから円がひしゃげて、ザワザワするじゃない。それでみんなしてコイズミを追っかけて、円になろうとするワケだね。



◀アルバムひっさげての夏のツアーもスタート間近。範ちゃんも待ってるよ

河崎実のアイドル大図解

INFORMATION

キャンペーンのアバウトな予定!! 6月11日と12日は大阪、13日は名古屋、18・19日は札幌に和歌子ちゃんが行く!! それにＴＶ「ゴメンドーカケマス！」(ＣＸ系、8月3日木曜8時より)で和田アキ子さんと共演が決定した!!そいでファンクラブも結成!!下記へお便りチョーダイ!! 〒107港区赤坂4丁目4番十一号赤城永井ビル 202島崎和歌子ファンクラブ!! TEL＝03（582）7985よ!!





◀目標はズバリオギノメちゃんなんだって

わかったね、諸君。彼女の名前は酒井和歌子派だったお父さんが、勢いで付けてしまったものなんだって！ これはＣ調でいいよ。当時頂点を極めた人の名をスンナリ頂いてる。コレだけでボクはもう敬服しちゃう。御覧の様にショートカットが新鮮でヨイヨイ。本家以上にビッグになれよ！

DISK



発売中のデビュー曲は「弱っちゃうんだ」。ポリドールよりＣＤシングル・カセット共にナイス!! それぞれ違う衣装なのが業界では珍しい。全部揃えとくと買いだな!?

"和歌子"ってゆう名前だけでドキドキしちゃう



▲女の子のファンも多いという。同性から好かれるタイプなのね

初対面でイキナリサイン付カレンダーを名刺替わりに渡してくれた和歌子ちゃんは、大自然の中で育った匂いがまだ残る素朴なコだ。

酒井和歌子さんと言えば『料理バンザイ』の司会の女優さんだと思ってる人もいるだろなあ。今もキレイだけど昔は、もっと輝いてた。昭和44年ごろ、酒井和歌子と内藤洋子（喜多嶋舞ちゃんのお母さんね）と言えば東宝映画の看板女優。アイドル女優映画のハシリのふたりだったのサ。僕はリアルタイムでは当然見てなかったけど後に全部それらの映画を見た。アイドルマニアだからな。今のナンノとゴクミどころじゃなかったよ、そのインパクトは。で、島崎和歌子ちゃん。

島崎和歌子ちゃんの巻

人見知り：すっごい人見知りが激しい子で、職員室に何かの用で行くでしょ、で、先生に何か言われただけで泣いちゃったの。男の先生ならともかく、女の先生だったのにねえ…。

5人しかいない卓球部：中学では卓球部だったけど、5人しかいなかったの。で、副キャプテン。暗いスポーツなんて言われてるけど、そんなことないよ。楽しかったァ。

バイキングがやみつき：東京で、初めて遊園地を見た(笑)んです。中でも西武園で乗ったバイキングがすごい楽しくて。キャーキャー喜んじゃった。やみつきになりそうです。

あこがれはマンガ家：マンガ家に、あこがれてました。っていうわりには全然、ヘタだったりするんですけど(笑)。あくまでも、あこがれていたんですねー。

★プロフィール　昭和48年3月2日生まれ。高知県南国市出身。身長156cm、体重45kg、B78W58H86なのだ



人見知り
バイキングが
やみつき
あこがれは
マンガ家
5人しかいない
卓球部
画・石原豪人



裏時空戦士
やまざき拓の
OVAシンドローム

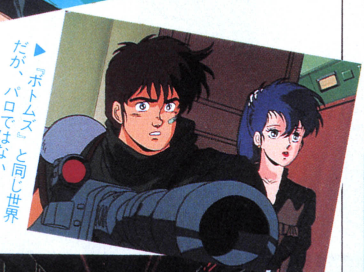
ついに全貌を見せた『メロウリンク』シリーズを総括だ！



▲奇はてらっていないが、しっかり描かれている

機甲猟兵メロウリンク





▲『ボトムズ』と同じ世界だが、パロではない



◀骨太の構成が、観る者の心をとらえる

というワケで、全6巻が完結した『メロウリンク』の総まとめである。

全体を通してみると、構成自体に「ここが飛び抜けてスゴイ」とか「斬新」とかいった点はあまりない。といってもそれは悪い意味ではなく、見どころのツボを押さえた、安定した構成がなされているという点である。

一見するとこれは簡単でありがちなもののように思えるが、実は最近のOVAでここまで徹した作品は少ないのである。『ボトムズ』の背景設定がすでにあるというのも一因だが、ストーリーの流れに観る側がすぐに入っていける点は、個人的に高く評価している。ハデさを強調したAVに凝るよりも、まさにストーリーを"読ませる"作品ではないだろうか。

ところで、「主人公」メロウリンクは傭兵である。そして、「復讐の鬼」である。あの長髪を束ねたワイルドな容姿には、孤独な男の崇高なテーマを感じずにはいられない。まさに「この展開にして、このキャラあり」といった存在感で、世俗との妥協を突っぱねているのだ。1人戦うしか道のない、その運命のもとに動く存在が。

キリコとはまた異なった性格と表情が、この作品独特の味を見せていたと思うのである。



◆全6巻 各50分 VAPビデオ 各9800円 原作、総監督／高橋良輔 作画／塩山紀生

今月のOVA・BEST10

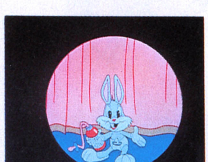
順位	得点	タイトル	発売元
1	7,290	ガンダム0080～ポケットの中の戦争①	バンダイ
2	4,355	RHEA・ガルフォース	CBSソニー
3	3,020	きまぐれオレンジロード　ハワイアン・サスペンス	東宝
4	1,545	ゆかいなディズニー（日本語吹き替え版）	バンダイ
5	1,195	それいけ！　アンパンマン①	VAP
6	740	とびだせグーフィー（日本語吹き替え版）	バンダイ
7	485	ボトムズ外伝　機甲猟兵メロウリンク Vol.5	VAP
8	440	それいけ！　アンパンマン⑨	VAP
9	197	それいけ！　アンパンマン⑧	VAP
10	115	11人いる！	CIC

オリジナルコンフィデンス　4月1日～30日調査

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

ギャグアニメの真髄 ワーナーアニメにあり

『ロジャー・ラビット』や、以前この欄で紹介した『おかしなおかしな大追跡』などは、その元ネタを知らなくては本当に楽しんだことにはならない。そういうことで、必見なのがこのワーナー漫画映画。ダフィ・ダック、ポーキー・ビッグ、バッグス・バニーなど、メインキャラクター別にまとめられたものが、発売されたので、手軽に見るこ



◀バッグスはミッキーと並ぶスーパースター！

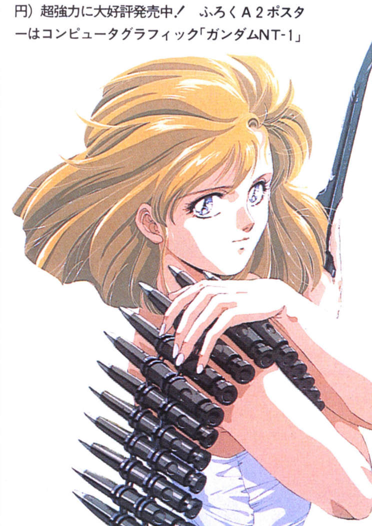
とができる。このシリーズのなかでもとくに注目すべきなのが『バッグス・バニースーパースター』。このなかに入っている短編はワーナーとしては、標準的な出来のものだが、メイキングやインタビューが貴重だ。なんたって、アメリカ漫画映画界に、ディズニーにも比肩する大きな影響を与えた、あのギャグの王様、テックス・アヴェリーのインタビューが入っているのだから。それだけでも見る価値あり！



◀ポニーキャニオンから発売中。税抜きで8800円。LDも発売予定とのこと

Newtype THE MOVING PICTURES MAGAZINE 攻略日誌㉝

月刊NEWTYPE7月号（A4変型版・定価410円）超強力に大好評発売中！　ふろくA2ポスターはコンピュータグラフィック「ガンダムNT-1」



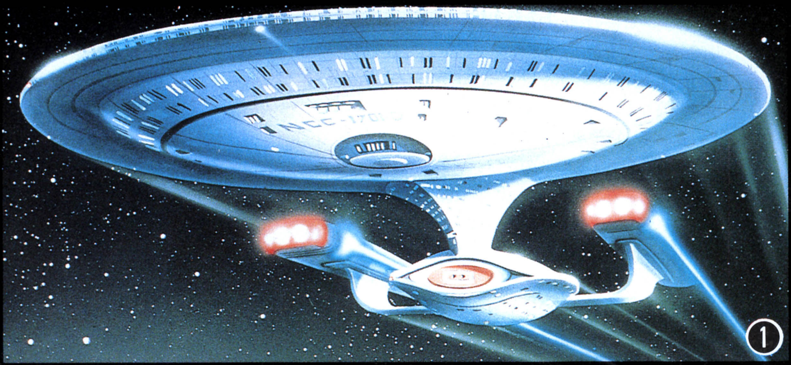
みんなが大好き！菊地通隆キャラクターの魅力のすべてを探る大特集を巻頭カラーに、NEWTYPEは今月もはりきっている。話題のSFX超大作『GUNHEAD』の総力特集やついに劇場版として製作された『機動警察パトレイバー』を筆頭に話題作、人気作なら何でもおまかせあれ♡もち、好調連載陣『ガイヤギア』や『エンジェルコップ』そしてコミック版『ガンヘッド』、『マリオネットジェネレーション』もがんばってます！

空想科学電影館 其ノ八

ニューST（スタートレック）の魅力

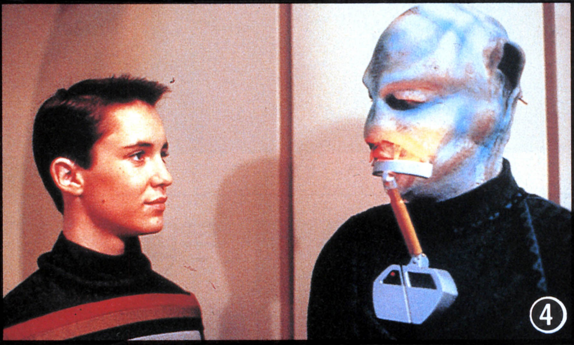
きしかわおさむ

先日、取材に行ったビデオ会社の美人担当者に実年齢よりも４つも若く見られたが、単に子供ぽく見られたのだとあとで気がついた。









①USSエンタープライズ号。②連邦軍唯一のクリンゴン人士官ウルフ。③第６巻『ザ・ビッグ・グッバイ』より、空間発生システム〝ホロデックス〞が造り出した1940年代のサンフランシスコで、ピカードは私立探偵となるが……。④ウェスリーと共に士官学校の入学テストを受けるモードック。このエピソードでは、ウェスリーの試験と平行して連邦のエンタープライズ号の調査が描かれ、人間ドラマとしてのスタトレを満足させてくれる好編であった。⑤クリンゴン人の死に行く者への儀式。このエピソードはウルフが主人公だ。⑥有機体としては、はじめて言葉と思考が完全に２元化した宇宙人バイナー星人が登場する「コンピュータ空間への旅」。





『スター・トレック’88　新・宇宙大作戦』というタイトルでリリースされていた。『スター・トレック ネクストゼネレーション』が５月26日発売の第９巻で完結した。といっても、それは日本でのビデオ発売がひと区切りついたのであって、米国では現在第２シリーズが放映中だ（日本では発売未定）。

さて、このニュースター・トレックを皆さんはどうご覧になっただろうか？　筆者は旧シリーズを見慣れていたせいか、最初のうちは多少のとまどいと不満があった。しかし、それはカークやスポックなどの旧シリーズのレギュラーが登場しない寂しさや、ないものねだり的なものであることに気づき、旧シリーズの事は忘れて画面に親しむと、最近のＴＶＳＦの中ではピカイチであることが確信できた。

レギュラー全員にスポットがあたるように構成された脚本、そして各レギュラーのキャラクターを活かした個々のエピソード、それらによって作品世界に対する親近感が増し、作品の魅力そのものがハッキリしてきた。その魅力とはヒューマンな人間ドラマである。思えば、この新シリーズのストーリーはＳＦ的にハードなものと、人間ドラマに的をしぼったものの２種類に分けられており、今回のリリースでも放映順序通りではないにせよ、その２種類をうまく組み合せて収録されている。

そういえば、あるエピソードでエンターフライズ号を調査した連邦の調査官が、最後にこう報告する。「少々、ブリッジになれなれしさを認めますが、基本はチームワークと家族的な一体感です」このセリフこそが、このシリーズの魅力を云い当てているのではないだろうか。

ああ、早く続きを観たいぞォ。

●『スター・トレック』の幻のパイロット盤のＬＤが発売された。輸入盤のみの発売なのが難だが、ファンとしては是非、手に入れたいところ。またキングからは「効果音集」が発売中だ。



▲「TVパイロットエピソード」

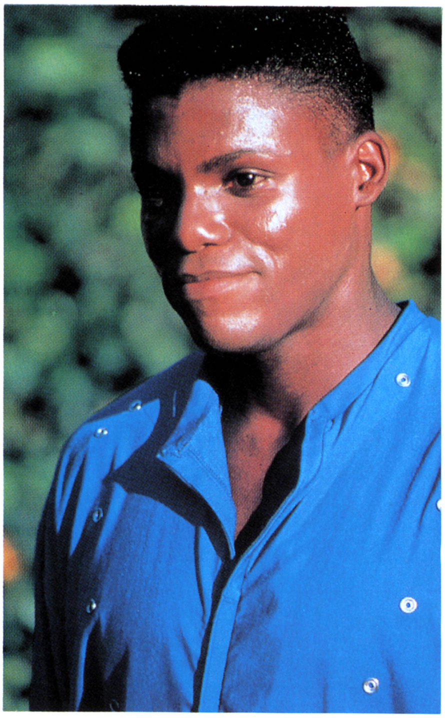


▲「SOUND EFFECT」

写真提供／CICビクタービデオ

欄外情報　前号で『インベーダー』がソフト化されたということを書いたが、今度はTVSFとしては名作中の名作として有名な『アウターリミッツ』（日本では『ウルトラゾーン』として放映された）がポニーキャニオンより発売されることになった。発売は年末ぐらいだが、決定次第、上で特集する予定だ。SFTVファンには嬉しいニュース。

ルール無視、パワー全開のカーレース


▲「キミ、忘れ物だよ」なんて駆け足で車を追い越すルイスくん

ファーストシーンは、パトカーと真赤なランボルギーニ・カウンタックのカーチェイス。シリーズ第3弾は、のっけからフル・スピード。パワー全開ぶっちぎりでノセまくる！

平均速度130キロ。ルール一切なし。出場資格問わず。バイク、乗用車、トラック、救急車、霊柩車。タイヤさえついていれば何に乗ってもＯＫの、ワシントン→サンタモニカ、アメリカ大陸横断5000キロのハチャメチャカーレースなのだ。カール・ルイス、ブルック・シールズ、マイケル・スピンクス、アリッサ・ミラノとゲスト・スターもニギヤカさいっぱい。レース・カーを得意の走りで追い越しちゃうＣ・ルイス。スチュワーデス役で登場のＢ・シールズ。ハンドルにぎるとスピード狂に変身のＡ・ミラノなど、ゲスト全員がギャグを飛ばしてくれる。

フェラーリ、ディトナ・スパイダー、ジャガーＸＪ・Ｖ－12などマニア垂涎もののクルマがビュイ～ンと走りまわるゾ。


▲ハンドル持つとスピード狂に変身のＡ・ミラノ


▲元世界ヘビー・チャンプ、Ｍ・スピンクスは怒りまくる男で登場

キャノンボール 新しき挑戦者たち
6月上旬より日本劇場ほか東宝洋画系劇場で公開予定。監督はジム・ドレイク。

宇宙人&人間コンビの刑事アクション


▲サイクス（J・カーン）とサム（M・パティンキン）の間に生まれる男同士の友情が泣かせる！

1991年、カリフォルニアに宇宙船が不時着。ニュー・カマー（新入者）と呼ばれる30万人のエイリアンが、アメリカで新生活をスタートする。

ロス警察のサイクス刑事（ジェームス・カーン）は、新しい相棒としてニュー・カマーのサム刑事（マンディ・パティンキン）と組まされ…。『E．T．』『未知との遭遇』などエイリアンものは数多いが、ポリスアクションとＳＦホラーのミックスは初めて。「へェ～、こんな発想もあるのか」となかなか楽しめる。『エイリアン』ジャンルはまだまだあるゾのうれしい予感。落花生のカラみたいな頭のエイリアンは、とてもユーモラスで憎めない。天敵は海水だったり、急所は、わきの下、なんてアイデアにも笑える。

ALIEN NATION エイリアン・ネイション
6月上旬よりニュー東宝シネマ②ほか、東宝洋画系で公開予定。


▲タフで渋い中年刑事は、J・カーンのはまり役だ

不気味な美しさを放つ心理サスペンス

共に病院を経営する一卵性双生児の兄弟。一心同体とも言える２人の関係が、１人の女を知ったことから、異常な世界へ入りこんでいく。

コンピューター制御のキャメラで画面から線を消すという最新テクを使用。１人２役とは思えない完璧な双子の映像を見せてくれる。監督はＤ・クローネンバーグ。手術シーンなど、彼独特の不気味な美しさが光る。


▲Ｊ・アイアンズの１人２役とは思えない、カンペキな映像がスゴイ！

戦慄の絆
6月中旬より丸の内ピカデリー２ほかで公開予定。

美人エイリアンが人間界で大騒動

スッゴイ美人がいきなりタバコをパクッ「あ～おいしい」とニコッ。おまけに突然スカートをのぞき「パンツはいてたわ」だって。ナ、ナンナノダ、この女は！

宇宙からやってきた美人エイリアンと男やもめの科学者のラブ・コメディ。人間社会のルールをまるで知らない彼女が大騒動を！

花嫁はエイリアン
6月上旬より渋谷東急ほかで公開予定。監督は『マネーピット』のリチャード・ベンジャミン。


▲こんな美人（K・ベイシンガー）ならスティーブ（D・エイクロイド）もまいるはず

MOVIE CUBE

昭和の時代を熱く生きた男たちの青春ドラマ

昭和11年2月26日。22名の青年将校に率いられた1500名の兵が、首相官邸、大蔵大臣邸など都内各所を襲撃。これが2.26事件の始まりだった。当時の日本は不況で、農村では娘たちの人身売買まで、行われていたという。しかし政財官界では権力者が癒着し、利権や汚職が広がる腐敗政治。彼等はこの元凶をたつため、暗殺を計画。その純粋さが、凶行の引き金だったのか？

萩原健一、三浦友和、根津甚八、松方弘樹、藤谷美和子、賀来千香子と次から次へと誰もが知ってるスターが登場の、まさにオールスターキャスト！

22名の青年将校たちにスポットをあて、彼等をとりまくさまざまな愛と別れも、しみじみ描いている。

今、日本は当時と違いリッチだけど、リクルート疑惑など金権政治が話題。そういう意味でもタイムリーな作品といえそう。

史実に忠実に描かれているからこそ、見終った後、ピッと気分がひきしまる。



◀雪のシーンや当時の東京の町を再現したセットなどが見事。さっすが製作費20億円！

2/26

6月17日より、東劇ほか松竹洋画系劇場にて公開予定。監督は五社英雄。

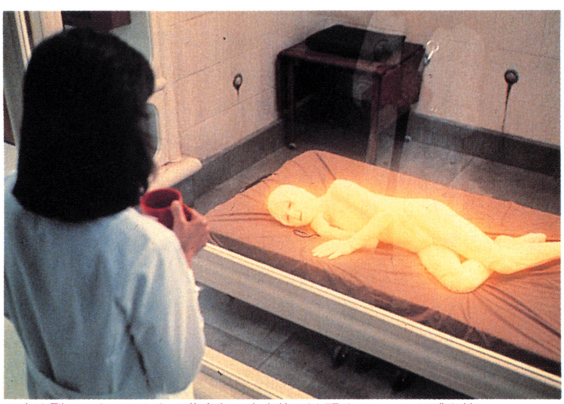


▲2.26事件は。3日後の2月29日に終結。青年将校たちは、全員銃殺刑になる



▼安藤大尉（三浦）は最後まで戦う覚悟だったが野中大尉（萩原）の説得で兵を帰す

不老不死の星へと旅立った老人たちが地球へ里帰り



▲まゆ型のコクーンから、黄金色の生命体が出現するシーンは感動的

前作で、不老不死のアンタレス惑星へ旅立った老人たちをおぼえてる？　今回は5年後、彼等が地球へ里帰りするシーンから始まる。家族や友人との再会もつかの間、彼等は地球にとどまるべきか、永久に去るか、の決断を迫られる。

出演者もストーリーも前作をそっくりそのまま受けて作られたパート2。海底のコクーンを海洋研究所に発見されてしまい、宇宙人がとりもどすエピソード、船長ジャック（S・グーテンバーグ）と美人エイリアン、キティ（T・ウェルチ）のラブ・ロマンスなどがフロリダの青い空の下で展開する。

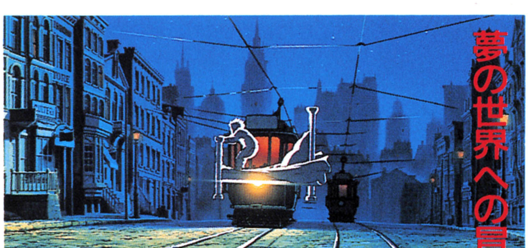


◀エイリアン式愛の交感は、火の玉が飛びかう激しさ!?

コクーン2
── 遙かなる地球 ──

6月上旬より、みゆき座ほか東宝洋画系劇場で公開予定。監督は『ペッツイ』のダニエル・ペトリ。

夢の世界への冒険旅行



▶ニモ少年をのせたベッドは、スランバーランド（まどろみの国）へ

スピルバーグやルーカスも大ファンという『夢の国のリトル・ニモ』の初アニメ化。

アメリカン・アニメの先駆者ウインザー・マッケイが、1905年からN.Yのヘラルド・トリビューン紙に連載した人気漫画なのだ。少年の夢の世界が作り出す幻想のパノラマは、ため息が出るほど美しい。

NEMO ニモ

7月中旬より日比谷映画ほか東宝洋画系にて公開予定。

ユーモラスな視覚体験モダンホラー

地獄のビーン・ボール（ナイフとドリルを武装した銀の殺人球）をビュイ〜ンと投げる暗黒の使者トールマン。額にグサッ。ギリギリと人間の頭蓋骨を破壊。血しぶきがドバ〜と流れる！

10年前、アボリアッツ国際ファンタステック映画祭での話題作の待望のパート2。早いテンポで、ちょっぴりユーモラスなモダン・ホラーは35歳のドン・コスカレリ監督ならではのタッチ。

SFXバトル・ホラー ファンタズムⅡ

6月10日よりテアトル新宿ほかで公開予定。主演は、J・L・グロス。



▲これが噂のビーン・ボール。ギュイ〜ン、グリグリと脳天直撃!!

イキなカントク 實相寺昭雄の

ナメてかかれ!

前回につづき岸田森さんのパート2だ。このページは監督の心情を吐露してるので毎回楽しみにしている識者が多いと聞いた。今回も謎に乞まれた岸田森さんとの秘話だぞ!!



イラスト/塩見正一

ふたたび、岸田森さんのこと

近所中の履物をくわえてくる犬じゃないが、蒐集癖（コレクション）というのは一種の病気で、人間はあまり犬のことを笑えない。

コレクターというのは、その対象は千差万別でも、身のまわりにいくらでもおり、自分なりの物への偏愛にうき身をやつすものだ。

前回も触れたが、岸田森さんは蝶のコレクターで、撮影の合い間によく蝶の話を聞かされた。台湾なんかへ遠征して、蝶のために深山幽谷へわけ入ったことも度々だったようだ。一度、彼のアパートでそのコレクションを見せてもらったが、特注の壁一面にも及ぶ（二間×一間半もあったろうか）ガラス箱にびっしりと蝶が並べられているさまを見て、むしろ驚くより、気持がわるくなった覚えがある。

他人をして気色わるい思いにさせなければ、一流のコレクターとは言えないのかもしれない。芝木好子さんの「黄色い皇帝」という小説を劇化したい、というのがひところ森さんの夢だったようだ。

おそらく、あの蝶のコレクションだけで、マニアには垂涎（すいせん）の的、金にはかえられないほどの代物だったと思うが、森さんの凄いところは、そのコレクションを惜し気もなく他人に譲ってしまったことだ。物へ拘ることの極致は解脱（げだつ）と表裏一体なのかもしれない、と感じ入ったことがある。

一生かかって、こつこつと蒐めつづける人も凄いが、それを突然手ばなす神経を持ち合せた人もまた驚嘆に値する。その性癖を見ていると、何か岸田森さんの演技そのものを見せつけられているような気がしてくる。彼は芝居をするとき、拘るときは徹底的にかたちに拘り、筋肉の細部にまで神経を走らせていた。唇の歪み、指の反り、額のしわにまで注意を払いながら、時には助監督を代役に立て、自らファインダーを覗いて確認までしながら、かたちをつみ重ねていったが、オブジェとして監督に身を委ねてしまう潔き良さにかけても天才的だった。

森さんは、かなり末端まで自分の意志で筋肉を動かすことができたが、耳を動かすことが思う程うまくいかないのを、いつも残念がっていた。『怪奇大作戦』の折、助監督に耳をぴくぴく自在にコントロールできる奴がいて、いつも「畜生っ」と笑いながら、口惜しがっていたことを思い出す。

「聞き耳を立ててよ」

などとからかうと、地団駄を踏んでいたものだ。そんな森さんの奮闘ぶりが面白くて、よくクローズ・アップを撮ったものだ。

それに似たことで言えば『歌麿』という映画のとき、

「髪を逆立てて欲しい、クローズ・アップでとるから」

と言うと、森ちゃんは時代劇の鬘をかぶっているのに無茶な注文をするなと口惜しがる。

冗談半分だったのだが、北斎の絵を見てその天才ぶりに歌麿が総毛立つ感じが欲しいんだ、と説明すると、

「ちょっと時間をくれ」

と結髪さんと相談に行ってしまった。

しばらくして、ニコニコしながら現場へ戻ってくると、油を落した鬘で一枚の下敷を傍に抱えている。その下敷を助監督に渡し、

「驚く芝居をしたら、腋で摩擦した下敷を頭にかざしてくれ」

と言う。静電気を利用して、その驚きを表現しようというアイデアで、演技者でありながら、特撮監督の役目も果していた。ほんの冗談から出たカットを結局撮る羽目になったが、つないでみると結構面白かった記憶がある。

『曼陀羅（まんだら）』という映画のラストシーンでは、般若の面が顔にうき出た形で死んでいたい、とアイデアを出し、特殊メークなど使わず、自分でその形をつくるから、と何度もレンズを鏡にして工夫を凝らしていた。

彼はかたちの大事さがわかる、特撮には不可欠のセンスを持っていたものだ。

それにしても、人手に渡ったあの蝶たちはどうなったろう。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

小川範子のおこらせ日記



テニス部入部 夢色の高校生活！

みなさまお元気ですか？　ドラマのお仕事が続いている小川範子です。７月に放送される『思春期外来』の方が終わり、次は『夏色の天使』。この番組は７月17日から９月１日までの月曜日から金曜日に放送されます。夏休みは毎日テレビで私と一緒に過ごしてくださいね。私が演じるのは堀江野々香という中３の女の子。お母さんと２人で暮らしていたんだけど、そのお母さんが死んでしまい、ひとりで暮らしていくことはできないってコトになって。お母さんは昔暴走族で、そのときの仲間の家を転々としていく、というお話です。でも、今回の女の子はごくフツーの女の子。これまで私が演じてきた女の子って、屈折してたり、ものの考え方が大人びてたりしてたけれど、今度は本当にフツーなんですよ。かえって難しいけれど。

新曲「夏色の天使」のレコーディングも終わりました。シングルしか聴いたことのない人は、ビックリしちゃうような明るくさわやかな曲ですので、お楽しみに。

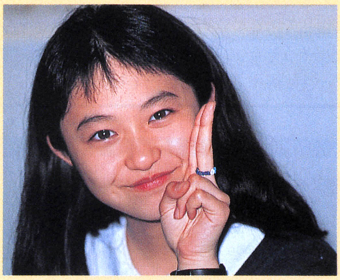
高校生もしてます。本当に楽しい。想像していたより、ずっとずっと楽しいんです。担任は日本史の男の先生でとってもいい先生。友だちもたくさんできました。男女の割合は半々くらいなんですけど、残念なことに素敵な男性がいないんですよ。もうガクガクッとなるくらいいない。

私服の学校なので、女の子は個性的ですよ。それが私も大進歩で、入学してから今日まで同じ服を２日間着て行ったことがない。毎日着がえてます。すごい進歩ですよね？　でもやっぱり子供扱いされていて、今日も「アクセサリーくらいつけなさい！」って友だちにビーズの指輪をもらっちゃいました。カワイイでしょ？　これなら私にも似合いますよね。髪を切ったときも「前髪が小学生」って笑われちゃうし。でも、キョンキョンも髪を切ったんですよね。ワーイ、おそろい。なんて。

みなさんのおたよりも「高校生活を楽しく過ごすにはクラブに入るのがいちばん」ってありましたけど、クラブに入りました。本当はブラスバンドか写真部に入りたかったんだけど、どちらもなかったので、なんとテニス部に入ってしまったんです！　運動は苦手だから、絶対に文化部って思ってたんですが、苦手苦手って言ってても仕方ありませんから
ね、そのかわり、スコートははかなくていいって条件つき。テニスだってジャージでやっちゃいます。

最近はこういう文章を書くというお仕事も多いですね。私って書くまでが長い。架空の日にちで、３日がしめ切りだとしますよね。でも、編集の方ってサバを読んでるから、本当のしめ切りは5日なんですよ。3日に電話して「すみません、できてません」って言うと「５日でいいから」ってことになって。そうすると私は５日の朝から書き始める。私ってせっぱつまった方がいいみたい。時間があると余計なことで悩んじゃうんです。

受験のときも、受験に行くタクシーの中でやった公民が３問も出ちゃって。せっぱつまると、カンがはたらくのかもしれませんね。でも、申し訳ないなーなんて思っちゃう。何年も前から塾に通ったり、徹夜で勉強した人もいるのに、何分か前にやった問題集で３問も正解しちゃうなんて。ま、そういう人は(私ですね) 高校に入ってから苦労しますから。今月はアルバムのレコーディングとドラマ、それから学校でがんばります。では、また。



▲ありったけの服を毎日とっかえひっかえ。ワンレンボディコンの日は遠い…



◀私の高校は留年制度がないので、出席日数が足りない場合は、即退学。中学よりもそういう面では厳しいかもしれませんけど、絶対に卒業しますからね！



読者通信

コンサートツアー決定!!

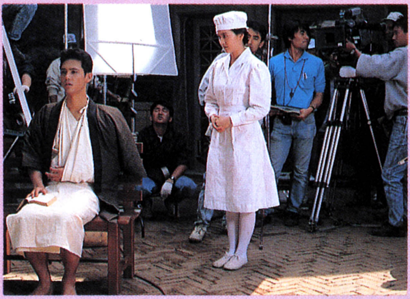
インフォメーションです。５月25日に写真集「季節絵日記」、７月12日にシングル「夏色の天使」、７月26日にはセカンドアルバムが発売！　待望のコンサートツアーは８月27日・名古屋市民会館、29日・福岡都久志会館、30日・大阪厚生年金会館、９月１日・中野サンプラザ。チケットは消費税込みで3100円。しっかり用意しときましょうね。ドラマも毎日やるからビデオだって必要だ。ファンもガンバリが必要。

さて、今月も生写真プレゼントはあり！　課題は「コンサートの企画」。やってほしいことや着てほしい衣裳等、何でもＯＫ。もちろん自由課題でもヨシ。コンプティーク編集部「ラブラブ範ちゃん」係までドンと来い。今月のラッキー野郎は石田英弘、島田雄二、大橋正典、筒井英二、上野啓介、他15名。おめでとー！

撮影／江尻宏明

MOVIE

『帝都大戦』製作始動！　再び東京は戦場となるか⁉


◀9月の公開をめざして、製作は順調だ。どんなドラマが展開するか？

映画で、ヒット作と呼ばれる条件は、何だろうか？　まあ、配収何億とか、いろんなものがあるだろうが、カンタンに考えて、続編が作られた映画はヒット作、ということは言えないだろうか？『E．T．』なんて例外もあるけれど、ヒット作にはだいたい、続編がある。

しかし、その続編の多くは前作の人気に寄りかかっただけの、何ともしよーのない作品になり果ててしまっている。だから今度、『帝都物語』の続編ともいうべき『帝都大戦』の製作を聞いた時には、最初、少し不安になった。

が、話は最後まで聞いてみるものだ。今度の『帝都大戦』は原作のストーリーを忠実に追った前作と違い、単純明快な痛快娯楽活劇になるという。つまり前作とはコンセプトを変えてきたわけだ。これはあの超傑作『エイリアン２』の場合と同じである。素材は同じでも、そのアプローチはまったく違っているのだ。とすれば素材（原作）のパワーは申し分ないのだから、邦画にかつてなかったアクション映画が期待できるというものではないか。


▲出演は加藤昌也、南果歩の他、もちろんあの嶋田久作も！

監督は前作をプロデュースした一瀬隆重、さらに総監督として、『孔雀王』の藍乃才が腕をふるっている。

公開は９月。ファンならずとも、待ち遠しい限りだ。

CASSETTE

あのイコちゃんのカセットブックは大爆笑・感涙モノ



▲朝日ソノラマ・カセットスペシャルとしての発売だ。ジャガーさんが２人いるけど１人はエースジャガーなんだって！

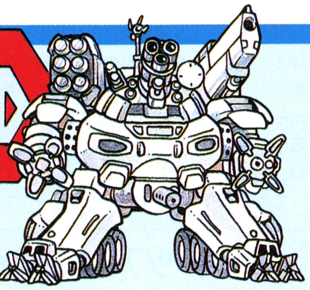
実相寺昭雄監督をして「平成元年の定番」と言わせた『地球防衛少女イコちゃん』のカセットブックは只物（ただもの）ではない。何しろ河崎実監督が自ら演出もしているので、これは待望されている『イコちゃん３』のパイロット版か？　ともとれるが、それどころじゃない。いずれ製作されるだろう『地球防衛少女イコちゃん・劇場版』の様な超豪快なノリが燃える。怪獣鑑別所島から逃げ出した101匹の怪獣たちが世界各国を襲い、最強怪獣グレートオメガンが日本に上陸。それらを操っているのはジャガー星人の総統であるエースジャガーだった！　イコちゃんと地球防衛隊は宇宙へも出撃、数々の苦難も「星に願いを」かけるイコちゃんのパワーで次々とのりこえてゆく。ビデオ版とキャストは一部同じだけど竹中直人がやってた隊長は『うる星やつら』等のベテラン西村知道がやってて又ケッ作。その他イコちゃんのお父さんを『サザエさん』のマスオさん、増岡弘らが演じてて、アニメにしても爆笑であろうという完成度高い作品となっている。おっと、ジャガー星人ことジャガーさんの歌声がバッチリ入ってるのも嬉しい。

そして最高に爆笑、河崎実監督は天才だ！　とうかがわれるのが、〝地球攻撃少女ワルイコちゃん〟の登場である。増田未亜が二役を演じてるんだけどコレが凄えの。すげーワルイコで、買い食い(笑)とか寄り道(笑)とかして、あまつさえチビ太みたいに「ケケッ」って笑うんだぜ。もう、これを聴くだけで価値アリ。オマケにイコちゃんがシルバー仮面みたいに巨大化、「イコジャンボ」となるのも聴き逃せない。

絶対聞いてソンはない。聴くは一時（いっとき）のハジ、聞かぬは一生のソン、という作品である。発売は朝日ソノラマから、税込価格で1550円だ。そうそう、バンダイ出版から発売されてるパーフェクトブックと併せて聴くと百倍楽しいぞ！



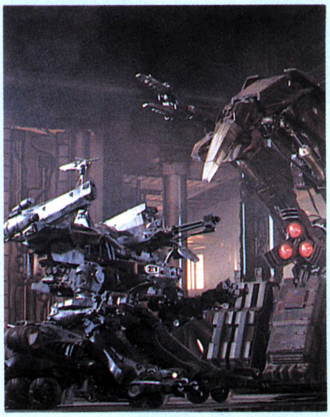
GUNHED 通信 VOL.2



撮影完了！　現在仕上げの追いこみ中‼

すべての撮影が終了し、あとは音入れと特撮パートの合成のみとなった『ガンヘッド』のラッシュを観た。想像していたよりも迫力があるメカニックシーンがすごい。ガンヘッドがミサイルを発射するシーンがあるのだが、本物のように走行しながら発射し、爆発するまでを、ほとんど１カットで撮っているのだ。『マクロス』などのアニメのミサイルシーンを実写でやったらこうなる的なもので、これに光学合成による光と、サウンドがついたらと考えると、完成が楽しみ。ところで、右の写真は〝運命のフロア〟と呼ばれるエリアで最終決戦に挑むガンヘッドとエアーロボットの対決シーンだが、このシーンだけでも３種類のミニチュアが作り分けられている。

メカファン、模型ファンは要チェックだ。


▲カイロン５が操る巨大ロボとガンヘッドの対決のクライマックスシーンだっ！

ロゴイラスト／ふじたゆきひさ

JUGUAR! JAGUAR!
ジャガーじゃが!!



ジャガー様の雄叫びが東京ドームに響く

ワァ〜オ〜！

ＪＡＧＵＡＲさまだぞ〜！

ところで、今月はビッグニュースなのだ。なんと我輩が東京ドームで、コンサートをやるのであ〜る。

6/15（木）アメリカンフットボールのショータイム（30分間）に、やるのであ〜る。

なんつ〜たって５万人の大観衆の前でやるなんて〜のは、我輩も始めてのことなのだ。

ホールでコンサートはよくやるが、まあ、客の数は500〜2000人てえとこだもんな〜。去年、我輩の大尊敬する「ミックジャガー様」が東京ドームでやったが、我輩もついにミックと同じ所でやるのであ〜る。ということはミックと我輩は今や同格？　になったというわけなのであ〜る。ワーッハッハ。

今まさに、全世界に「ＪＡＧＵＡＲ現象」が蔓延しはじめているというわけだな〜。では又、来月会おうぜ〜。さらばじゃ〜。

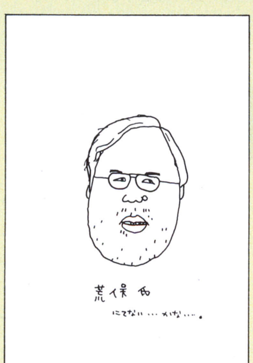
●ＪＡＧＵＡＲのライブスケジュール
6/15(木)19時　東京ドーム（アメフトショータイム）
7/22(土)19時　ジャガーカフェ
※チケットぴあにて前売券発売中

GOちゃんの似顔絵男爵

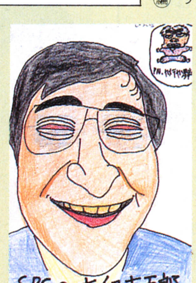


バックに凝るのも"通"というものです！

気候が良くなって普段でもよく眠る私が、不眠症の人に悪いくらいグースカ眠ってしまうこの頃ですが、皆様はいかがお過ごしでしょうか。と、時候のあいさつもすんだところで今月の男爵は北九州市の森田君です。本人は「似てないかな」と小さく書いたりしてますが、ちゃんと似てますよ。とくにまばらな無精ヒゲが、氏の生活ぶりを表わしていていいです。ただ顔だけでなく体も描いてほしかったですね。さらに言えば、書物が山と積まれた書斎なんかもバックにあれば完ペキです。佳作は常連ヤメテヤン野手。得意のブキミな似顔だが今回はカメラの広角レンズによるゆがみに手伝ってもらった感じでした。でも目を赤く歯を黄色く塗るセンスは凄いです。



◀北九州市は森田君の、男爵受賞作品。虫眼鏡を使って見ると、迫力が増すというものだ（編）



▶常連・ヤメテヤン野手の佳作。くみども尽きぬこの悪意。しかし、これこそ似顔絵パワーだ（編）

業務連絡

毎月書いているので指がすっぱくなった。諸君も目にタコができたに違いない。しかし、それでもあえて書く。作品を送れ。送れったら、送れ〜。

げろんちょ！ 1

等門じん



←なんだ、これ？　山松先生はどうした!?

※山松ゆうきち先生の『大仏くん』は５月号で終了しました。今月からは等門じん先生の『げろんちょ！』が始まります

小田嶋隆の

新妖怪百物語

ゴゴゴジラの巻



一見、人間でありながら、その実態はトカゲ。この世には、まだまだ恐しい妖怪がいる！今宵も巷に、ゴゴゴジラがはびこるのだ!!

昨年（1988年）の流行語に、「5時から男」「5時まで男」というのがあった。つまり、世の中には仕事が終わる午後5時から急に生き生きしてくる奴と、その反対に午後5時までは一生懸命に仕事に励むが、それ以降はからっきし元気がなくなってしまう男がいるというわけだ。なるほど、CMの言葉としてはなかなか人間生活の機微に触れている。

が、この観察も、専門家の目から見ると、まだまだ甘いと言わざるを得ない。このCMを担当したコピーライターは「午後5時」という時間を甘く見ている。

ためしに「午後5時」と、大きい声で3回言ってみたまえ。

「ゴゴゴジゴゴゴジゴゴゴジ」

である。大変に奇妙な発音である。こりゃほとんど怪獣の叫び声である。10回繰り返したら吐きそうになる発音でである。

かように、午後5時というのは、大変に特殊な時刻なのであって、具体的に言えば、都市型妖怪がにわかに活気を帯びはじめるのが午後5時なのである。

中でも、5時すぎになるととりわけ露骨に元気になるのが、「ゴゴゴジラ」である。

「ゴゴゴジラ」と言っても、あの円谷プロの「ゴジラ」とは関係ない。「ゴジラ」は、怪獣であって妖怪ではない。あんなものは、言ってみれば、ただのでっかいトカゲで、恐くも何ともない。その証拠に、晩年のゴジラは教育委員会に気を遣って（昭和40年代当時、映画やTVの怪獣は、みんな「ママゴン」という人々に骨抜きにされてしまったのである）非常に品行方正な怪獣になってしまったではないか。

「ゴゴゴジラ」は、都市に棲む新種の妖怪だ。であるから見かけ上はまったく人間と同じであり、しかしてその実態はトカゲである。大変にイヤーな妖怪である。

さて、大酒飲みの人々は、酒を飲んでゲロを吐くことを「ゴジラになる」と言って、大いにいましめている。酔っぱらいが「うげえ、うげえ」とゲロをまき散らす様子がゴジラが放射能光線を吐く時の感じに似ているからそう言うのであるが、あれは苦しいものである。私も若い頃には、夜の街で度々ゴジラになったものだ。悲しいことや苦しいことがあると、男はゴジラになるまで酒を飲み続け、翌朝、ガメラになる。まことに、青春とはゴジラの日々である。

さてさて、世の中には、悲しいことも苦しいこともないのに、酒を飲めば必ずゴジラになる奴がいる。

こういう人間は、午後5時を過ぎて、ネオンが灯る頃になると、もう飲むことしか考えていない。そして飲みはじめたら最後、必ずや吐くまで、飲むのである。

若いころはそれでも良い。体力があるからなんとかやって行けるし、周囲の人間も

「ポンプみたいな奴だなあ」

と笑って見てくれる。しかし、こういう行動を何年も続けて、体がボロボロになってくると、その人間は「ゴゴゴジラ」になってしまう。つまり、5時前は死んだようになっていてまるで働かないに上、5時を過ぎると、ただの迷惑野郎になるのだ。

こうなると、もう「5時から男」なんてものではない。「ゴジラ男」でである。10年越しの二日酔い（10年酔い）は、グロンサンぐらいではどうにもならないのである。

「ゴゴゴジラ」は、酒の入っていない時は、無害であるが、役立たずである。そして、酒が入ると、元気になるが、同時に有害になる。実に困った奴である。

周りを見回して見て、こういう奴がいたら、近付かない方が無難だ。

ちなみにコンプ編集部にもゴジラ男が一匹いる。私は、そいつのおかげで、博多の夜をゴジラで過ごしたことがある。

イラスト／中野豪

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

御堂静、念願の1位も突然引退の悲報

先月初登場だった御堂静が、今月はいきなり日向まこをやぶって堂々トップの座についた！こりゃ久々の快挙じゃわい、とヨロコビいさんでオナニーをしていたところに飛び込んできた悲報である。なんと御堂静が引退のハラを決めているというのだ。斎藤唯以来の本格派アイドルハード路線ギャルだっただけに、吊端は悲しみをかくせない。皆で引退を惜しみつつ、イチモツをはさんで合掌しようではないか。しくしくしく……。



▲御堂静『秋色の風』（せいふく舎）なにも、引退しちゃうこたねーじゃんよなあ

てなところで今月3位の小野由美！ この娘は美人型宇宙企画のソフト路線であるが、その昔、約1年ぐらい前はアイドルC級歌手としてデビューしていたことがタレコミによって判明した。同じパターンに葉山レイコがいるが、どうやら小野由美は元アイドルという過去を隠したがっているようである。そして今度はかわいさとみのように“AVギャルから脱がないアイドル”をもくろんでいるんだそーだ。あまりにフクザツな経過なので、高卒の吊端にはちと難解。ま、別にそれでオナニーの数が減るわけではないがな。



◀椎名このみ『Cカップハイスクール』（VIP）

4位初の椎名このみは、クルクルとよく動く目の愛らしい娘。でも裸にするとバストもヒップもムッチムチで、セーラー服で犯される場面は生ツバと精液が同時に体内を駆けめぐるぞい。

今月	先月	TOP 10 GAL
1	2	御堂静
2	1	日向まこ
3	5	小野由美
4	初	椎名このみ
5	3	小森愛
6	4	村上麗奈
7	7	結城ゆかり
8	10	直木亜弓
9	8	森村あずさ
10	6	冴島奈緒



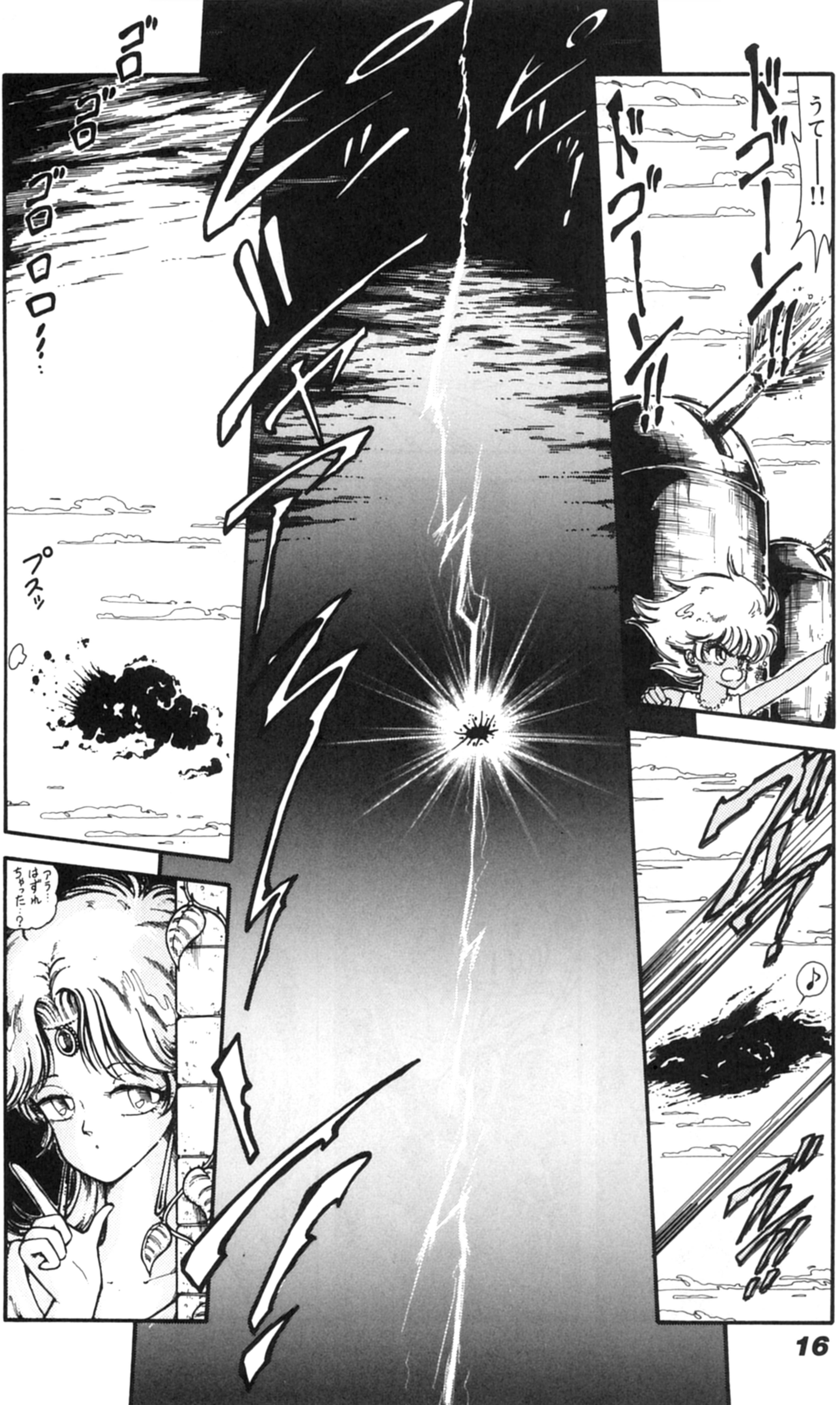
チェレさんの服D＝くまみじんさん♡

ここだけの話＝実はチェレさんとダルくんは姉弟なのだよ♡ ふっふっふっ…次回は2年前のレアが出るぞっ!見ておのろけっ!!

今月はお手紙コーナーお休みだよん♡ゴメンね。

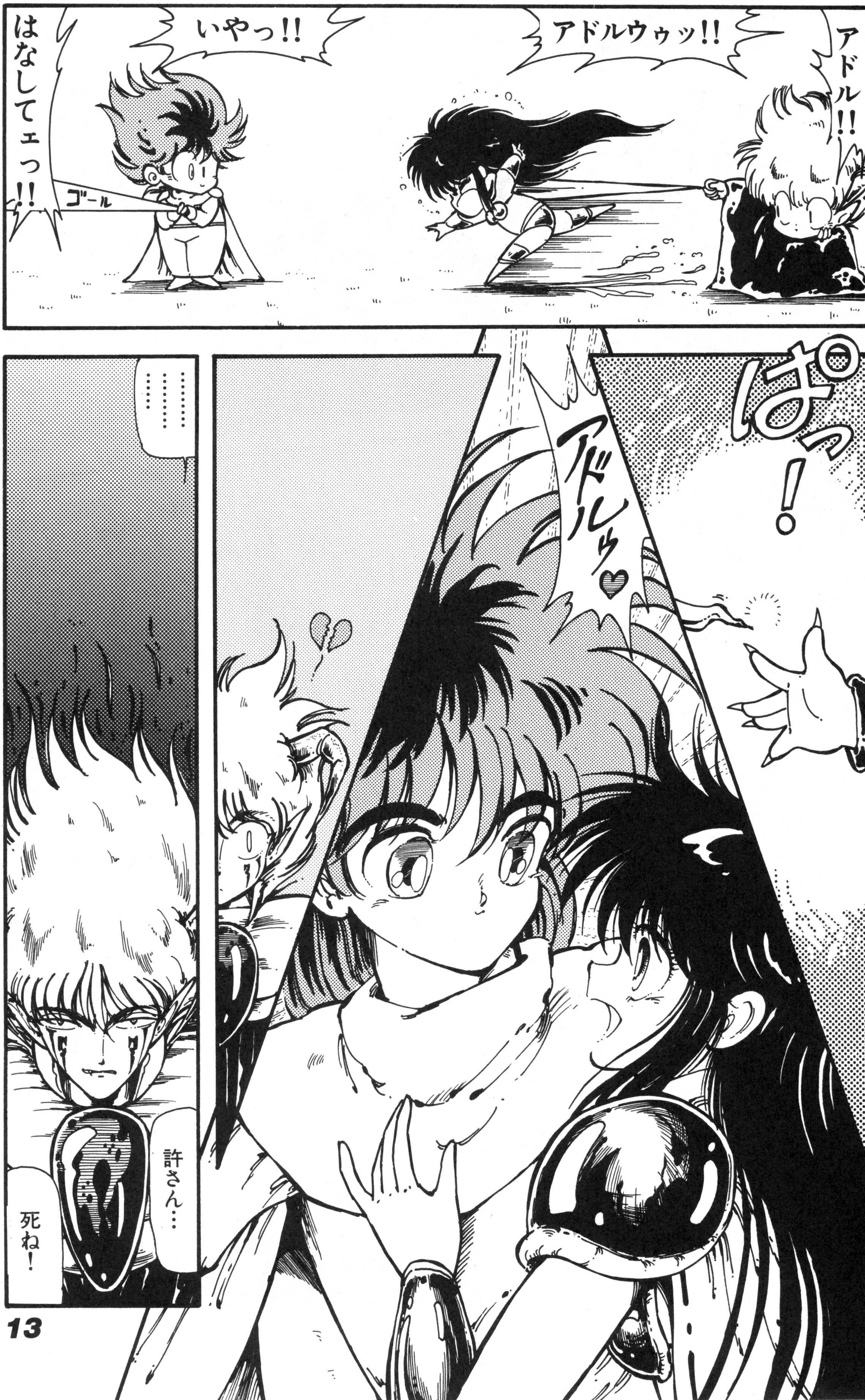
それでもお便り募集中!!宛て先は〒102 東京都千代田区九段南4の7の16市ケ谷ＴＫビル「コンプティーク」イースの係だよん。


くすん…
レア…
あいつはもう
いっちゃったよ…
アドルゥ…
あたしやっぱり
女神なんかぢゃ
ないわ…
レア…？
だって…
こんなに力のない
女神なんていいるわけ
ないぢゃない？
そうでしょ？


うてーー!!
ドゴーン!!
ドゴーン!!
ゴロゴロゴロロロ…
プスッ
♪
アラ… はずれちゃった…?


…ありゃ!?…
!!
レア…
ダームの塔でまた会おう♡
ゴオオオ…


ヴァッ!!
ごめんね〜セコイこうげきで♡.
レア!!
つかまってろ!!
うん!!
ギン!!
何?


アドル!!
アドルウゥッ!!
いやっ!!
はなしてェっ!!
ゴール
ぱっ!
アドルゥ♥
………
許さん…
死ね!


ヒュァ!!
てめえっ!! ヒトのへやを こんなにしやがって!!
目をさませっ!
チョン切っちゃうぞっ!!
ヒュアッ!!
こいつ…
赤毛!?
ヒュァ!!
はっ!


いちちっ……
大丈夫? レイ!?
つんつん!
めがまわる~
!


え!?
呼ばないでくれる!? ふり返るとこわいから!
意外とカンタンだなこれ!
あふ! あふ!


ドゴォォォ!!
きゃあ～!!
何!?
レア様の部屋だわっ!!
大変っ!!
いてえっ!!
お先っ!!
ずん!


さて！
行こうか？
レア♡
!?


う〜〜ん…
おかしい…!!
ボクのカオのことではナイ!!
何が？
部屋の中にはレア様だけなのに話し声がする…
話し声…
やっぱりここね！
どうするの？
やるか？オレ達だけで？
眠気ざましにちょーどいい♡

レア様は生まれつき魔法にかかりやすいのだ♡





はあっ
はあっ…
だめだよレア! それじゃあボクは倒せない!
キミ一人ではとても無力だ
キミの様子を知るために手下に見張らせたし…
このエヴーンにも危害を加えなかった… キミの故郷だからね♡


ほ…本気でやってるなァ…
そんなにキラわれることしたかな…?
やあああっ!!!



はっ…
はなして!!
約束したはずだよ…
二年前…
ボクのところへ来てくれるって
あたしはおまえを倒しに行くって言ったのよっ!!
ふん!!
ドンッ!
きゃっ!!
いいだろう!
倒してみな?
今ここで!!
キミの手にかかるならボクも本望だ……


えっ…
あああ……
やれやれ…
乱暴な
歓迎だね？


イース
Ys
Sect.15 誘う者
女神のもとに勇者が集まった!!
羽衣 翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-817-8523(販売部)
定価530円［本体515円］

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397707532 雑誌13977—7